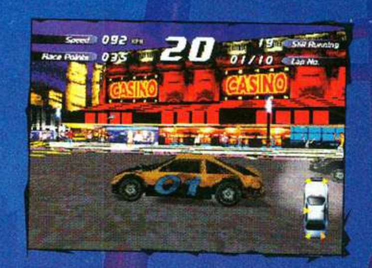
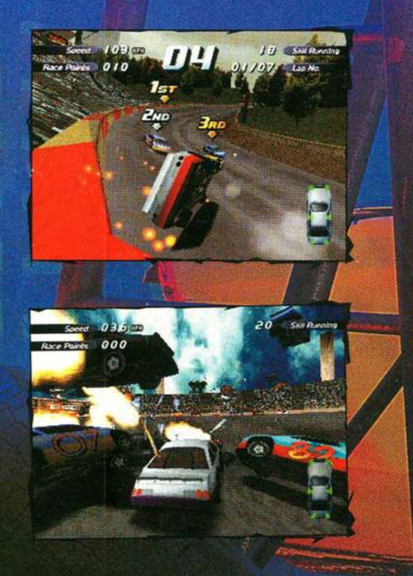

TOMB RAIDER & BAPHOMETS FLUCH • Komplettlösung
Österreich: . . .48 ÖS
Schweiz: . . .5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: . . .7900 Lit
FUN
01/97
ISSUE 12 V2.1/97
5,80 DM
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
1/97
NINTENDO • SEGA • SONY
FUN
NINTENDO • SEGA • SONY
132 SEITEN
Killer Instinct Gold
NINTENDO64
Brutal genial
Command & Conquer
SEGA SATURN
PlayStation
Strategisch wichtig
Star Gladiator
PlayStation
Galaktisch gut
SHOSHINKAI
DIE NINTENDO-MESSE
Alles über das DD64
Alle Spiele im Überblick

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!





"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

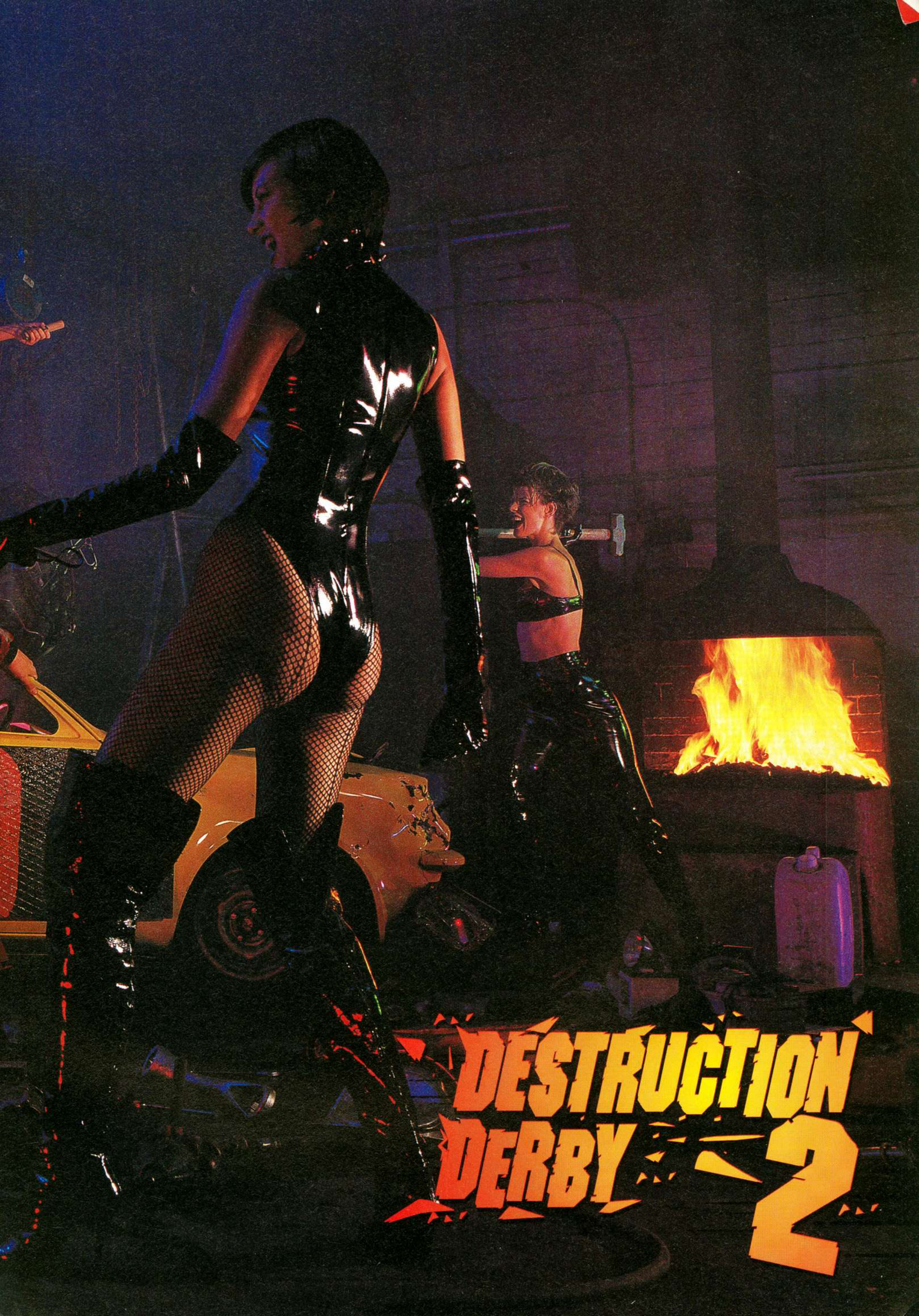
"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96







http://www.psygnosis.com


DESTRUCTION DERBY 2



A Letter From The Editor...

Liebe Videospielfans,

inzwischen habt Ihr Euch vielleicht schon an die optischen Neuerungen in der FUN GENERATION gewöhnt. Nachdem Art Director Kai seine kreative Ader im Heftlayout der letztjährigen Ausgaben ausgelebt hat, nahm er sich nun zum Jahreswechsel das Logo vor. Wir hoffen, es gefällt Euch. Er droht übrigens, dieses Spiel im jährlich Rythmus beizubehalten. Wir jedenfalls lieben immer wieder Veränderungen, so wird es wenigstens nie langweilig.

Wenn Ihr die Wertungen der Tests vergleicht, könntet Ihr die Tatsache, daß nicht Donkey Kong Country 3, sondern Command & Conquer die Auszeichnung „Spiel des Monats" erhält, als verwunderlich empfinden. Wir sind der Meinung, daß DK3 zwar im Bereich der SNES-Jump'n Runs die aktuelle Speerspitze darstellt, C&C jedoch als 10 Punkte-Titel für beide Next Generation-Konsolen in einem Magazin, welches auf 32- und 64-Bit-Konsolen ausgerichtet ist, den Vorzug erhalten sollte.

Vor allem bei den Saturn-Usern ist die inhaltliche Gewichtung im Heft oft Anlaß zu Kritik. In dieser Ausgabe werdet Ihr wieder weitaus weniger über Segas Flaggschiff lesen als über die PlayStation. Dies hat mit Sicherheit nicht den Hintergrund, daß wir die PlayStation lieber mögen würden. Es kommen zur Zeit ganz einfach weitaus mehr Spiele für die PlayStation auf den Markt, oder anders ausgedrückt: der Software-Nachschub für den Saturn ist im Augenblick etwas spärlich.

Neben den Testberichten haben wir diesmal noch eine sehr ausführliche Helpline im Programm sowie einen ausführlichen Report von der Nintendo-Messe in Japan, die Philipp Ende November besuchte.

Den Testbericht zu FIFA 97 mußten wir leider auf die nächste Ausgabe verschieben, da wir bis Redaktionsschluß noch keine testbare Version sichten konnten. Dafür haben es Killer Instinct Gold und Wayne Gretzky Hockey für Nintendo 64 gerade noch ins Heft geschafft.

Fröhliche Weihnachten und ein gesundes und natürlich Videospiel-reiches Jahr wünscht Euch die Crew der FUN GENERATION!

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

FUN GENERATION



INHALT 01/97

NEXT GENERATION JANUAR 1997









Die Top 9 des Monats!

Killer Instinct Gold



SEITE 76-77

Star Gladiator



SEITE 78-79

Int. Superstar Soccer Deluxe



SEITE 81

Legacy of Kain



SEITE 82-83

Twisted Metal 2



SEITE 100

Command & Conquer



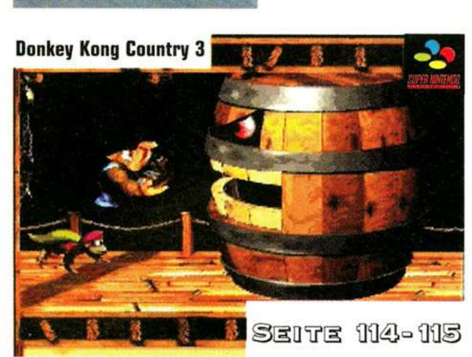
SEITE 103-105

NHL 97



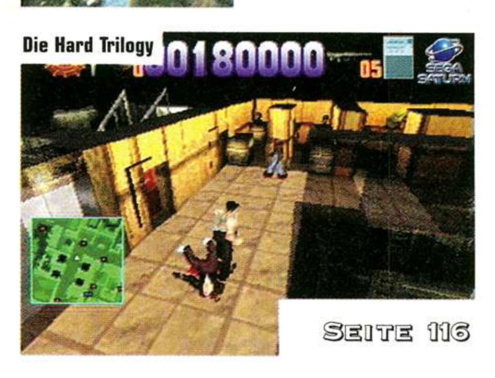
SEITE 106-107

Donkey Kong Country 3



SEITE 114-115

Die Hard Trilogy



SEITE 116

COMMAND & CONQUER

Spiel des Monats ab Seite 103

Spiele Tests



feedback

Formel 1

Hallo, Fun Generation! Ich möchte gerne einige Bemerkungen zu dem Brief von Herrn Tillack (Ausgabe 12/96, Formel 1) machen. Sein Problem (Spielpartner 5 Sekunden langsamer) basiert auf der falschen Einstellung im Controller-Menü. Beide neGcons müssen bei Bremse und Gas (Prozentangaben) übereinstimmend eingestellt werden (am besten 80%).

Sein Problem, daß die Gegner nicht an die Box fahren, kann leicht behoben werden. Man muß den Benzinvorrat auf 50% stellen, dann ist in der Box nach der Hälfte des Rennens die Hölle los.

Die Fehler, die sonst erwähnt wurden, sind leider richtig. Psygnosis sollte sich ernsthaft überlegen, eine Stellungnahme in den Fachzeitschriften abzudrucken. Somit hätten sie Möglichkeit, zu den technischen Mängeln Stellung zu beziehen. ***Kersten Schröder, Kornwestheim***

FG: *Absolut richtig!* ■

Daytona

Servus, Fun Generation! Als erstes möchte ich Euch zum Einjährigen gratulieren. Euer Heft 12/96 war bisher das beste von allen. Außerdem wart Ihr die einzige Zeitschrift, die Daytona C.E. richtig bewertet hat. Das hat mich überzeugt, deswegen mache ich sofort ein Abo!

Eigentlich möchte ich nur meinem Unmut über die Sega-Bosse Luft machen, da sie den europäischen Markt in Sachen Werbung (weder im Fernsehen, noch in anderen Medien) völlig verschlafen. Man sollte doch nicht ernsthaft glauben, daß Sega ohne

Werbung Sony in Europa Paroli bieten kann. Denn wer weiß denn schon ohne Werbung, daß Sega gute Software hat (Anm. d. Red.: unsere Leser!) Ich kann dazu nur eines sagen:

AUFWACHEN, SEGA! DENN VIDEOSPIELE SIND DIE ZUKUNFT!

Euer Euch aufweckender (bezogen auf Sega) Sega-Fan ***Igor Ronceviv, München***

FG™ *Wir glauben, der Test zu Daytona C.E. wird uns in ewiger Erinnerung bleiben. Wie die Kinder freuten sich Stephan, Binzi und Philipp auf die Neufassung des hochklassigen Sega-Rennspiels. Doch nach einigen Stunden kamen sie mit langen Gesichtern aus dem Testlabor. Zu langsam, schwammige Steuerung und mittelmäßiges Gameplay, -das hatten sie nicht sehen wollen. Doch vielleicht hatten sie sich auch getäuscht. Jeder Redakteur, dessen sie habhaft werden konnten, mußte Daytona zocken. 13 Tester und einige Tage später stand die Wertung 7/10, allerdings nicht mit positiver Tendenz, fest. Wir waren uns absolut sicher, daß die anderen Magazine die ins Auge springenden Makel auch feststellen würden. Umso überraschter waren wir, daß ausschließlich Wertungen zwischen 85% und 95% Prozent verteilt wurden. Natürlich kam uns sofort der Gedanke, daß viele Leser nun annehmen müßten, wir wären unglaubwürdig. Glücklicherweise kamen immer wieder Briefe und Anrufe, -sogar aus renommierten deutschen Programmiererkreisen, -die uns in unserer Daytona-Wertung bestätigten. Wir wollen keinem Hersteller nach dem Mund schreiben, auch wenn dieser eine schöne, teure Anzeige in der* ***FUN GENERATION*** *schaltet. Multiformat sollte auch „unabhängig“ heißen, sonst kann man sich gleich die systembezogenen Hefte kaufen. Daytona C.E. ist für jederman in der Grafikdarstellung offensichtlich langsamer als Daytona USA. Das kann man mit bloßem Auge erkennen; wir bitten Euch, den Selbstversuch durchzuführen. Wer etwas anderes erzählt, ist ein Lügner und gibt Wertungen nicht aufgrund von seriösen Tests, sondern zu erwartendem Anzeigenaufkommen ab. Die Firma Sega wollen wir bei diesem Statement jedoch in Schutz nehmen. Während des Tests haben wir niemals auch nur unterschwellig das Angebot erhalten, den Test vielleicht „positiver“ zu gestalten, falls SEGA das Produkt in der* ***FUN GENERATION*** *bewerben sollte. Dies beweist auch die letzte Seite auf Ausgabe 12/96.*

Wie Du siehst, macht Sega durchaus Werbung. Allerdings hat Sega Deutschland nicht das Budget, auf das ein Elektronikgigant wie Sony zurückgreifen kann. Trotzdem können sie sich auf dem Markt behaupten und werden, davon sind wir überzeugt, mit der kommenden Software-Generation wieder Boden gut machen. ■

Paßwort - Sorgen

Sehr geehrte Damen und Herren! Ich bin seit geraumer Zeit im Besitz des PlayStation-Spiels Road Rash (PSX). Übrigens ein Superspiel. Nun habe ich in einer Fachzeitschrift ein Paßwort gefunden (unendlich Kohle: 800DAD40FFF). Ich wollte besagtes Paßwort benutzen und habe dabei zu meinem Erstaunen festgestellt, daß Road Rash überhaupt keinen Paßwort-Modus hat. Ich bitte um Ihre Hilfe und erwarte Ihre Antwort. ***N. Büttgen, Essen***

FG™ *Das Problem läßt sich leicht lösen. Was hier als Paßwort verkauft werden sollte, ist in Wirklichkeit ein Code für den Game Buster von Dataflash. Dies ist ein Zusatzgerät, welches man bei jedem Versandhändler bestellen kann und das bei vielen Spielen Features wie „unendlich Leben“ oder „Unverwundbarkeit“ erzeugt. Dies wird oft von Lesern mißverstanden, jedoch erkennt man die Codes an den Hexadezimal-Zahlenkolonnen.* ■

Schreibt uns Eure Meinung, Fragen, Anregungen, usw...

FUN GENERATION
• Feedback
Max-Planck Str. 13
97204 Höchberg



PC & Konsole

Hallo Fun Generation-Team, als Abonnent Ihrer sehr informativen, objektiven und manchmal auch humorvoll geschriebenen Zeitschrift freue ich mich jedesmal, wenn Ihre Zeitschrift im Briefkasten liegt. Ich besitze ein SNES, eine PlayStation und einen PC, aber der ist für die heutigen Spiele viel zu langsam. Warum kommen manche Spiele gleichzeitig für PC und Konsole heraus und andere nicht?

Ich habe noch folgende Fragen:

1. Gibt es ein Disklaufwerk für die PlayStation, das ich an den Memory Card-Einschub anschließen kann und wo ich meine Spielstände auf 3,5''-Disketten abspeichern kann. Denn bei einem Versandhändler kann ich es für ca. 160 DM kaufen.

2. Wie funktioniert eine Lightgun? Kann ich damit auch mit einem Videoprojektor spielen?

Übrigens: der Comic „It's WONZ again" ist echt super, in Ausgabe 12/96 trifft er den Nagel auf den Kopf. ***C. Böttrich, Grosskarolinenfeld***

Viele Entwickler programmieren PC- und Konsolen-Version parallel, da die meisten Programmroutinen identisch sind (FIFA 97, Tomb Raider). Oftmals wird bei einem PC/Konsolen-Titel erst später die Konvertierung nachgereicht (z.B. Rebel Assault 2, Wing Commander 4, Command & Conquer), denn es ist leicht nachzuvollziehen, daß ein erfolgreicher Titel für PC auch auf der Konsole gut laufen wird.

1. So ein Gerät gibt's wirklich. Die Firma Dataflash vertreibt es unter dem Namen „PlayStation Memory Drive". Auf jede 3,5''-Diskette kann man ca. 15 Blöcke speichern.

2. Die Linse der Lightgun liest die Zeilen auf dem Fernseher und meldet der Konsole, auf welchen Punkt der Spieler gerade zielt. Videoprojektoren sind leider ungeeignet, bei Rückprojektionsfernsehern kommt es auf die Marke an. Die Sony-Rückprojektoren bspw. funktionieren einwandfrei. 100Hz-Fernseher sind übrigens mit den Lightguns inkompatibel. ■

Modul ? Nein Danke

Hallo Fun Generation, nach einem halben Jahr wird es mal wieder Zeit, Euch zu schreiben. Ich habe einige Sachen, die ich mal loswerden muß.

Nintendo 64: Wann beruhigt Ihr Euch endlich wegen dieser blöden Kiste. Die Hälfte der Software-News und 2 Doppelseiten für ein Importspiel in Eurer letzten Ausgabe halte ich nicht für angemessen. Vergleicht das mal mit der Anzahl Eurer Leser, die überhaupt über ein N64 verfügen. Laßt doch die Leute ihre PlayStations und Saturns kaufen. Wenn man immer von so einer tollen Maschine hört, überlegt man natürlich, ob man nicht lieber noch bis zum nächsten Jahr warten soll. Aber jeder, der jetzt zögert und noch auf seinem alten 16-Bit-Gerät rumzockt, geht natürlich als Käufer für die neuen Games verloren. Und wenn die Entwickler nicht genügend auf dem Konsolenmarkt absetzen, werden sie ihm bald den Rücken zudrehen.

Zudem wird man für die 400.- DM, die dann wohl fällig werden, nie Spiele im Umfang von „Wing Commander 3“ spielen können. Man wird nicht diesen galaktischen Soundtrack von wipEout haben. Dazu braucht man nun mal eine CD oder Ähnliches. Und das gibt's für den N64 noch nicht, und wenn es verfügbar ist, wird es wohl nicht kostenlos nachgeliefert werden.

Erspart mir bitte weitere Großaufnahmen von irgendwelchen Klempnern!

FIFA 97: Mit Interesse habe ich Euren kritischen Vorbericht gelesen. Bis jetzt hatte ich nur Lobgesänge gehört, die es auch schon bei der 96er-Version gab. Bitte nehmt dieses Teil ganz genau unter die Lupe. Ich will nicht noch einmal Geld für ein lieblos zusammengebasteltes Game rauswerfen.

Termine: Warum ist es eigentlich so schwer, mindestens für die Titel, die Ihr bereits getestet habt, einen genauen Termin anzugeben? Dauernd beim Händler anrufen ist auch nicht die beste Lösung.

Gil Ritter, Berlin *(Dieser Brief wurde aufgrund des großen Umfangs gekürzt)*



Nintendo 64: *Bisher beschränkte sich unser „Hype“ auf den Pixel genau auf das, was wir zu Gesicht bekamen bzw. testen konnten. Wenn man eine erste Auswertung der Fragebögen aus dem letzten Heft vornimmt, kann man gut ableiten, daß das Interesse am Nintendo 64 sehr groß ist und nicht nur Besitzer der Konsole Testberichte zu den Import-Modulen lesen wollen. Durch diese Art der Berichterstattung können sich viele potentielle Käufer schon frühzeitig ein plastisches Bild davon machen, ob die Investition von 400.- DM wirklich sinnvoll ist.*

Natürlich kann man auf einer CD mehr Daten speichern als auf einer Cartridge. Aber wenn es den Programmierern von Mario 64, Pilotwings oder Wave Race gelingt, Spiele wie diese zu designen, die 90% der vergleichbaren CD-Produkte in punkto Komplexität und Qualität in den Acker treten, können wir nur sagen, daß die Modullösung nicht als Relikt aus der Videospielsteinzeit angesehen werden kann. Der doppelte Reibach mit dem DD64, da sind wir mit Dir einer Meinung, ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Insgesamt wird man ca. 1.000 DM lockermachen müssen, um die Nintendo 64-Grundausstattung zu erwerben. Viele Fachleute, die die Shoshinkai besuchten, sagen, daß die Modul-Produktpalette 1997 für Nintendo 64 alles übertrifft, was man in seinen kühnsten Träumen erhofft hat. Mario ist nicht alles!

FIFA 97: *Kurz nach unserem offiziellen Redaktionsschluß trudelte die Testversion zu FIFA 97 ein. Falls andere Zeitschriften schon in der Januar-Ausgabe testen, können sie wohl kaum einen ausführlichen und kritischen Test erarbeiten. Wir raten Dir und allen Lesern der **FUN GENERATION**, unbedingt auf unseren Test zu warten. Mehr darüber in Ausgabe 2/97!*

Termine: *Inzwischen ist es Mode, Veröffentlichungstermine wenige Tage vor dem eigentlichen Release nach hinten zu schieben. Destruction Derby 2 bspw. wurde von November auf Januar verschoben, Formel 1 bekam im September fast täglich einen neuen Erscheinungstermin. Um verbindliche Termine zu gewährleisten, müßten wir täglich Flugblätter versenden, um alle Änderungen zu erfassen.* ■

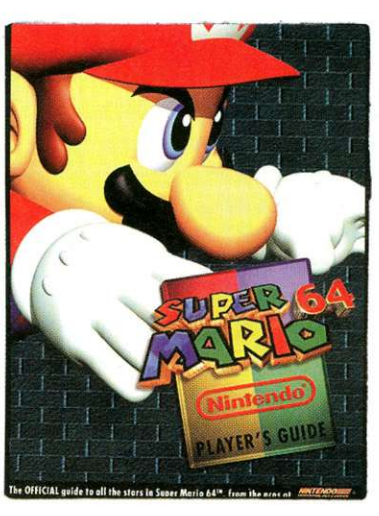


NEWSFLASH

+++In den nächsten Monaten veröffentlicht Sega eine verbindliche Liste der Spiele, die Net Link-fähig sind +++ Der Mac / Konsolen-Zwitter Pippin ist auf dem Markt und kostet $ 499.- +++ Square Softs zweites Prügelspiel Bushido Blade wird voraussichtlich erst am 14. März in Japan erscheinen. Man will einfach noch mehr Fighter integrieren +++ Sega verkauft gerüchteweise ab 1997 den Saturn inklusive Daytona USA, Virtua Cop und Virtua Fighter 2 für $199.- +++ Wirtschaftsexperten sagen weiterhin einen starken Boom in der Videospielindustrie voraus. Durch den Launch des Nintendo 64 wird auch der Verkauf von PlayStation und Saturn neue Impulse erhalten. Vor der Jahrtausendwende rechnet niemand mit Stagnation +++ Ein spezieller für PlayStation-User konzipierter Kopfhörer kommt auf den Markt. Für knapp 30.- DM erwirbt man einen hochwertigen Mega Bass-Kopfhörer, der ordentlich durchblasen kann +++ Nintendo konnte kürzlich gerichtlich eine Millionenklage gegen den Konzern niederschlagen. Eine Firma hatte behauptet, Nintendo hätte für die Technologie des NES eines ihrer Patente aus dem Jahre 1977 geklaut +++ Segas Halbjahresbilanz kann trotz rezessiven Einnahmen im Hardware-Bereich als positiv gewertet werden. Die weltweiten Gewinne belaufen sich auf ca. $115 Mio. +++

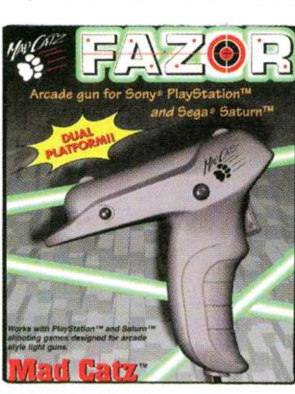
Super Mario 64 - Players Guide

Miyamotos Zauberwerke sind bekannt für die vielen kleinen Gimmicks und Kniffe, die man zumeist nur zu sehen bekommt, wenn man seine Spiele Pixel für Pixel durchforstet. Und gerade bei Mario 64 wäre es doch ärgerlich, nicht wirklich alles auf dem Schirm gesehen zu haben, was sich in dem besten Jump`n Run aller Zeiten finden läßt. Mit dem offiziellen Players Guide von Nintendo bleibt keine Frage unbeantwortet. In Deutschland kann man das 130 Seiten umfassende Werk bei Order In Time zum Preis von 49,90 DM unter der Tel.: 0711 / 613 758 bestellen.



Mr. Bit Jumps The Gun!

Zwei neue Lightguns, die jeweils für Saturn und PlayStation verwendet werden können, wurden von uns an den Spielen Die Hard Trilogy (PSX) und Virtua Cop 2 (PSX) getestet. Der Cobra Gun von Nyko (110.- DM) mußten wir leider trotz futuristischem Judge Dredd-Look störende Zielungenauigkeit attestieren, während der Fazor (79,90), optisch im Stile der Trekkie-Phaser, nur aufgrund der NTSC/PAL-Unterschiede bei der Zeilenabfrage auf hiesigen Fernsehern bei Die Hard Trilogy mit leichten Problemen zu kämpfen hatte. Sobald die deutsche Version des Dreierpacks in die Läden kommt, dürfte das Teil zum Pflichtkauf werden. Beide Waffenpacks enthalten Adapter für Saturn und PSX-Joypadports. Beziehen kann man die Produkte bei Order In Time, Tel.: 0711 / 613 758.





Der perfekte Lara Croft-Führer

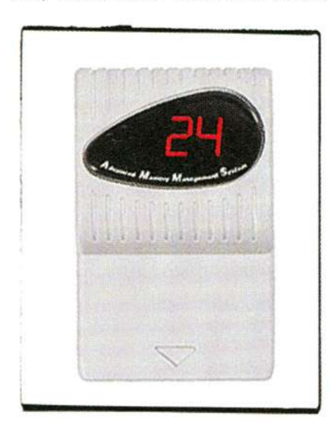
Unser Player's Guide für Tomb Raider behandelt die essentiellen Probleme. Wer sich allerdings Schritt für Schritt (in englischer Sprache) durch die Gewölbe in Tomb Raider führen lassen möchte, bestellt bei Gamestore in Essen, Tel.: 0201 / 777 235, den offiziellen Players Guide zum Preis von 39,90 DM. Die 164 Seiten umfassende Schwarte läßt keine Wünsche offen.

Brillantere RGB-Darstellung auf dem Nintendo 64

Die Firma Double You aus Hamburg bietet einen neuartigen Umbau-Chip für Nintendo 64 an. Viele Besitzer mit RGB-Umbau werden schon die recht dunkle und kontrastarme Grafikdarstellung bemängelt haben. Diese Fehler werden mit dem kleinen Baustein vermieden. Heimwerker bekommen das gute Stück für 59.- DM, Leute, die weniger gut den Lötkolben schwingen können, lassen bei Double You einbauen. Info unter: 040/657 18 54.

Alles auf eine Karte!

Ab sofort kann man eine neuartige Memory Card von Dataflash erwerben, die insgesamt 360 Spielstände speichern kann. Das gleiche Team, welches auch das Pro Action Replay (Gamebuster) entworfen hat, entwickelte dieses Meisterstück. Immerhin ist das die 24fache Speichergröße einer konventionellen Karte. Der Preis wird bei ca. 120.- DM liegen. Zu beziehen bei allen gutsortierten Fachgeschäften oder Info bei Dataflash, Tel.: 02822 / 6 85 45





BACKSTAGE

BACKSTAGE

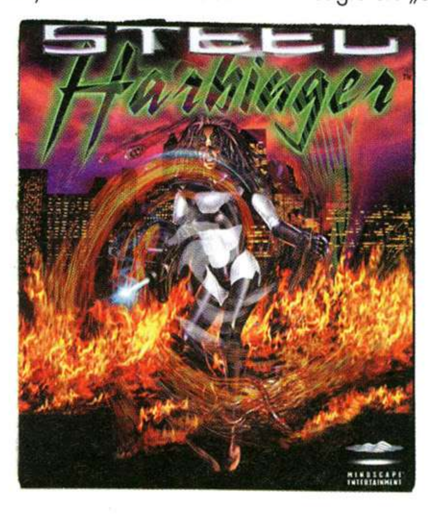
Sony stellt neues Analog-Pad vor

Auf der PlayStation Expo, der offiziellen PlayStation-Messe in Japan wurde auch ein neues Analog-Digital-Pad von Sony vorgestellt. Mit den Daumen beider Hände kann man ein analog abgefragtes Padfeld benutzen. Natürlich ist das Pad auch zu allen bisher im Handel erhältlichen Games kompatibel. Außerdem wird ein Memory Card-Pack auf den Markt kommen, welches drei Karten zum Niedrigpreis beinhaltet.



Mindscape feuert 12 Mitarbeiter

Zwölf der leitenden Programmierer der Titel Steel Harbinger und Starwinder (siehe Shorties) wurden entlassen. Mindscape erklärte, dieser Schritt haben nichts mit der unterdurchschnittlichen Qualität der Produkte zu tun, sondern sei mit ganz normalen Einsparungen zu erklären. Ob und inwiefern damit die Entwicklung zu Steel Harbinger 2 gefährdet ist, konnte bisher nicht in Erfahrung gebracht werden (Hey, Jungs, Rise of the Robots ging auch in die zweite Runde).



Namco will Spielfilme im Stile von Toy Story produzieren

Die Nachrichtenagentur Reuter berichtete, daß die bekannte japanische Software-Firma Namco (Ridge Racer, Tekken, Soul Blade) computeranimierte abendfüllende Spielfilme produzieren will. Bis Ende 1998 soll der erste Streifen in die Kinos kommen, wobei die Vereinigten Staaten als Testmarkt dienen sollen. Die Produktionskosten werden auf $44 Mio. geschätzt. Des weiteren ließ die Firma durchsickern, daß man vorerst nicht für Nintendo 64 entwickeln werde, da die Verkaufszahlen der Konsole noch hinter den Erwartungen zurückblieben.

Hoff sagt: „Sega ist immer noch eine Hauptstreitmacht."



Segas of America Vice President Ted Hoff beruhigt Sega-Fans und räumt Gerüchte aus, die besagen, daß Sega sich aus dem Konsolenmarkt zurückziehen wolle. Wörtlich sagte er: „Sega ist dem Bereich der Videospielkonsolen verbunden, wir werden noch eine lange Zeit im Markt bleiben. Es wird weitere Sega-Konsolen in der Zukunft geben!" Beobachter der Industrie haben gemutmaßt, daß die Firma sich zukünftig lieber auf die Arcade bzw. PC-Software-Divisions verlassen möchte. Die letzten Marktuntersuchungen haben zudem ein nicht gerade rosiges Bild der Marktsituation des japanischen Konzerns offengelegt. Hoff dementierte und verwies auf eine fünfundzwanzigjährige Firmengeschichte, die nicht durch eine Augenblickssituation in Frage gestellt werden würde.

Die Videospiel-Industrie hat nun endlich auch ihre Oscars. Die Academy of Interactive Arts and Sciences wurde im November in den USA gegründet und soll jährlich eine Art Oscar für herausragende Produkte an die Industrie verleihen +++ Time Magazine erklärte das Nintendo 64 zur „Maschine des Jahres +++ Das „neue" vollkompatible PlayStation-Modell für eine noch günstiger zu erstehende Konsole heißt SCH-5500 und kostet knapp 5000 Yen weniger als der Vorgänger +++ 3DO-Company wird voraussichtlich in Zukunft für PlayStation und Nintendo 64 entwickeln +++ X-Men vs. Street Fighter kommt allen Anschein nach nicht für PlayStation, da das PSX-RAM das Programm nicht verarbeiten kann +++ Die Fun Generation-Hotline ist am Dienstag von 18.00-20.00 Uhr unter 0931 / 4043716 +++

BACKSTAGE

And the winner is:

Die glücklichen Gewinner unseres Crash Bandicoot-Wettbewerbes aus Ausgabe 11/96 wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. Eine PlayStation + Crash Bandicoot + T-Shirt gehen an: Melanie Engert in Aschaffenburg. Je ein Crash Bandicoot + Rucksack gehen an Simone Helmide in Koblenz, Heiko Müller in Schwanstetten, Michael Wehrle in Lahr und Gerome Miller in Saulgau. Die Gewinner der Rucksäcke und der Partymucke-CDs werden in den nächsten Tagen per Post benachrichtigt.

Suzuki bestätigt: Virtua Fighter 3 kommt für Saturn

Auf einer Pressekonferenz in Japan erklärte AM2-Chef Yu Suzuki, daß man nach längerer Beratung zu dem Schluß gekommen sei, daß es keinen Grund gäbe, VF3 nicht umzusetzen. Er erklärte den anwesenden Journalisten: „Die Hauptfrage war, ob wir es überhaupt tun können. Nachdem wir uns drei Monate mit dieser Frage auseinandergesetzt hatten, stellten wir fest, daß die Möglichkeiten da sind. AM2 und ich stehen in der Verantwortung, VF3 möglich zu machen. Erwarten Sie bitte das Beste!" Am 21.12. erscheint in Japan Fighters Megamix, ein AM2-Produkt mit 32 Charakteren rund um Virtua Fighter.

Mario Kart 64 im Bundle mit Joypad

Wenn am 2. Dezember Mario Kart R in die japanischen Kaufhäuser kommt, wird es zusammen mit einem farblich speziell designten Joypad ausgeliefert werden, das Nintendo als Gimmick beipacken läßt. Damit will man von Anfang an die Mehr-Spieler-Modi des voraussichtlich brillanten Kart-Rennens in den Vordergrund stellen.

Die „schwarze PlayStation" Yarouze kommt zuerst in England

Sony hat sich entschieden, das Development Kit Yarouze für Hobby-Programmierer zuerst in England auf den Markt zu bringen, bevor man es in den USA oder im übrigen Europa vorstellen wird. Es soll laut Sony gerade in Großbritannien eine breitere Masse an Hobby-Programmierern geben als in den USA. Die Maschine wird im Februar erhältlich sein, der Preis liegt bei 599 Pfund. Mehr Infos im Netz: www.scee.sony.co.uk



http://www.cypress-online.de
jetzt im Internet!!

BACKSTAGE

Atlantis - Die neue Game Boy-Dimension?



Nintendo muß auf der Shoshinkai den Farb-Game Boy vorstellen, sagen Brancheninsider. Seit geraumer Zeit geistern Gerüchte durch die Szene, die behaupten, Nintendo stehe kurz vor der Veröffentlichung eines Farb-Game Boys, genannt Atlantis oder NEO. Mit einem Preis von unter 300.- DM könnte man sich eine Veröffentlichung zur Sommersaison 1997 vorstellen. Laut unserer Gerüchteküche ist das Gerät vollständig fertiggestellt, Software wird derzeit von Nintendo in Japan entwickelt. Der Handheld-Markt ist offener denn je zuvor. Es gibt de facto keine ernstzunehmende Konkurrenz auf dem Markt. Über die technischen Daten wurde nur soviel bekannt, daß die Maschine 150.000 Polygone/Sek. bewegen kann und eine Batterielebensdauer von acht Stunden hat. Philipp, unser rasender Shoshinkai-Reporter wird hoffentlich mehr berichten können.

Christmas NiGHTS im Detail

Ein besonderes Give Away für alle Sega-Freunde bringt Sega derzeit unter die Leute, Christmas NiGHTS. Es handelt sich um eine erweiterte Demo-Version des Spieles, die zudem auf die Kalender-Einstellung der Konsole reagiert. An „normalen" Tagen kann man den Spring Valley spielen, während es im Dezember und Januar plötzlich zu Winter NiGHTS wird, bzw. an Weihnachten zu Christmas NiGHTS. Die Grafik verändert sich höchst festlich, Spring Valley ist in Schnee gehüllt und NiGHTS Tempel ein gigantischer Weihnachtskuchen. Der Soundtrack wird ebenfalls mit „Jingle Bells" sehr weihnachtlich. Einige weitere Gimmicks wie ein interaktiver Adventskalender oder Runden, in denen man mit Reala oder Sonic spielt, sind ebenfalls enthalten. Gerüchten zufolge gibt's noch andere Runden zu sehen, wenn man Valentinstag oder Halloween einstellt. Neuabonnenten können das Teil als Abo-Prämie abstauben.



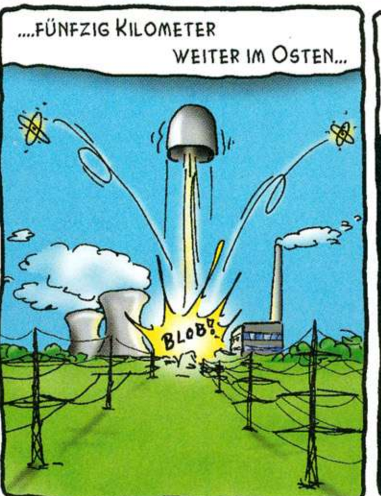














Lomax

Die Darsteller









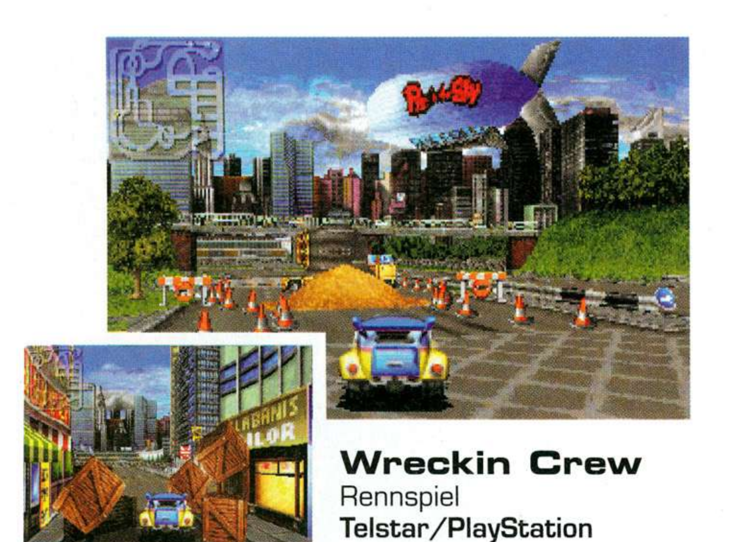

Hexen 64
3D-Shooter
Raven/Nintendo 64

Wer schon einmal sehen konnte, wie flüssig Dxxx 64 auf dem Entwicklerkit läuft, weiß, daß Hexen 64, welches die gleiche Engine verwendet, ebenfalls ein Fest fürs Auge werden wird. Der Spieler befindet sich in einer realistisch dargestellten Fantasy-Landschaft und erschlägt eine Artenvielfalt an Monstern und Dämonen. Alle Objekte sind Sprites und keine Polygonen-Konstruktionen. Die besonders lebensecht wirken sollen. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Mai 97



Excalibur 2555 AD
Adventure
Telstar/PlayStation

Das legendäre Schwert Excalibur, aus dem der große König Artus seine Macht schöpft, wurde von Räubern aus der Zukunft gestohlen. Nur Ihr könnt es wiederbeschaffen. Als Merlins Gehilfe werdet Ihr ins Jahr 2555 geschickt, natürlich nicht ohne ein paar kräftige Zaubersprüche im Gepäck. Telstar hat eine neue 3D-Engine für ihren Haupttitel entwickelt, die die 600 Locations bzw. 80 Charaktere passend in Szene setzt. Mit schönen Licht/Schatteneffekten und vollständig lippensynchronisierten Dialogen will Telstar endlich in die Oberliga der Entwickler aufsteigen. Geplanter Erscheinungstermin: 20. März 1997



Wreckin Crew
Rennspiel
Telstar/PlayStation

Mit diesem Action-Rennspiel will Telstar weg von den überzogenen Rennsimulationen und zurück zum puren Spaß. Das heißt Driften bis zum Untergang, spektakuläre Crashs und viele Freiheiten beim Umgang mit dem Gelände. Die angebotenen Gefährte gehen vom 1957er Chevrolet über Ford Pickups bis hin zu aufgetunten Off-Road-Kutschen. Mittels Split-Screen kann man gegeneinander antreten, außerdem wurden jede Menge Gags und Randobjekte eingebaut, die aktiv ins Geschehen einwirken. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 20. März 1997



Parappa The Rapper
Action-Musical
Sony/PlayStation

Auch die jüngere Zielgruppe soll bei Sony nicht ausgespart werden. Parappa ist ein knuddliger Rapper mit einer tuffigen Kopfbedeckung, der bei Gefahr einfach alles in Grund und Boden rappt, also fast wie DJ Bobo. Ein Bewertungssystem sagt Euch dann, ob Euer Vortrag Gnade in den Ohren der Jury fand oder Blut aus selbigen läuft. Nebenbei lernt man noch Karate, Kochen, Auto fahren oder bekommt Rap-Stunden von einem coolen MC Werauchimmer. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: K.A.

IRGENDWO DA DRAUSSEN
GIBT ES LEBEN.



ALTIG AUF DIE FRESSE.



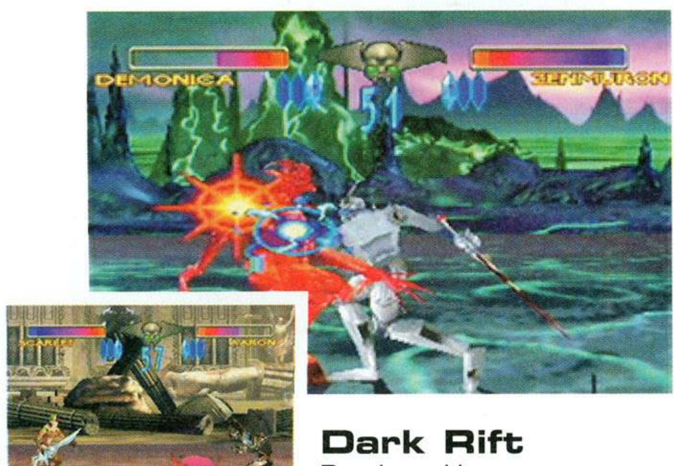




dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?



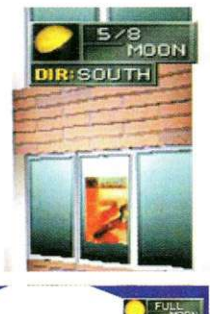
software news

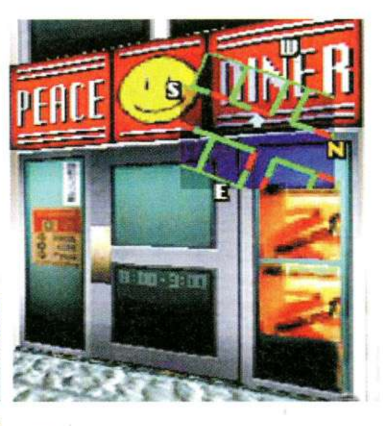


Dark Rift

Beat' em Up
Vic Tokai/Nintendo 64

Ursprünglich war Dark Rift für die PlayStation geplant, wurde aber von Nintendo für ihre Maschine abgeworben. Die Charaktere im 3D-Prügler wurden mittels Motion Capturing aufgenommen. Das Move-Repertoire besteht aus verschiedene Schlägen, Tritten, Würfen, Combos und den dazugehörigen Combo Breaker. Die vorgestellte Version war noch im Anfangsstadium, trotzdem hofft Tokai das Endprodukt noch 1997 vorstellen zu können, eventuell im zweiten Quartal 97 in Japan.







Persona

RPG
Atlus/PlayStation

Endlich wieder Futter für Rollenspieler. Persona ist schon seit einiger Zeit auf dem japanischen Markt, nun wird demnächst eine englischsprachige Version veröffentlicht. Im Spiel wird viel Wert auf strategisch durchdachte Kämpfe, die in den komplexen Dungeons stattfinden, gelegt. Es geht um Parallelwelten, Cyberpunk- Gesellschaften und die geheime Kraft in uns allen. Die beeindruckende Grafik kann aus drei verschiedenen Perspektiven dargestellt werden; die Dungeons, Gebäude oder Landschaften sind komplett gerendert. Kämpfe und Gespräche finden in der gewohnten Iso-Sichtweise statt. Über 100 Stunden Gameplay sind garantiert, hoffentlich bleibt das Teil nicht nur ein Import-Juwel.



Psychic Curse Assassin Taromaru

Action
Time Warner/Saturn

Die grafische Darstellung, die vielleicht noch von Clockwork Knight bekannt sein dürfte, nennt man „2.5D-Perspektive". Time Warner setzt den actiongeladenen Shooter um zwei Kopfgeldjäger in Szene, die von einem Routinefall in ein dämonisches Spektakel schlittern und ein verschlepptes Mädel retten müssen. Ähnlich wie bei Reloaded kann man mit einem Mitspieler den Zerstörungsfeldzug antreten und mit Magie und konventionellen Waffen riesige Gegner auseinandernehmen. Ein Erscheinungstermin dieses Exklusivproduktes für den Saturn steht noch nicht fest.



Fighters Megamix

Beat' em Up
Sega/Saturn

AM2 und das Sequel, ein unerschöpfliches Thema. Diesmal befördern sie Rent-A-Hero (Rent-A-Hero, Mega Drive), The Hornet (Daytona USA), Harrier (Space Harrier), Akira und Pai (VF Kids), Bean und Bark (Sonic Fighters), Janet (Virtua Cop 2), Vermillion-Charakter (Vermillion/Mega Drive), ein Mitglied der Boxencrew (Virtua Racing), Rider (Hang On), Jet (After Burner 2), RoboPitcher (RoboPitcher) und die Palme aus dem AM2-Logo (!) in einen Ring. Eine chaotische Kombination, die vielen Saturn-Prügelfans ein Leuchten in die Augen treiben dürfte. Der Erscheinungstermin für Europa wird voraussichtlich im Mai sein.


Du kannst mich in 2000
(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)
TOMB
RAIDER
featuring Lara Croft


PC
CD-ROM

PlayStation

SEGA SATURN
Geheimnisse unter: http://www.tombraider.de



SHOSHINKAI

SHOSHINKAI / TOKYO

DIE NINTENDO-MESSE

von Philipp Noack

Jeder echte Videospielfreak träumt davon, einmal in seinem Leben in einem Flieger nach Japan zu sitzen und sich dort auf einer exklusiven Nintendo-Messe die potentiellen Hits des kommenden Jahres vorab ansehen zu dürfen. Fun Generation war für Euch vor Ort, um sich nicht auf dubiose Informationen aus dem Internet verlassen zu müssen...

ウウエ エウトテエオ

Der Report

Wie zu erwarten gewesen war, stand bei der Nintendo-Only-Show alles im Zeichen des Nintendo 64. Spielbare Versionen von Mario Kart 64, Star Fox 64 und J.League Perfect Striker zogen das Interesse der Besucher in besonderem Maße auf sich. Außerdem wurde das Nintendo 64 Disk Drive (64DD) vorgeführt (siehe Kasten). Nintendo ließ einige Mitarbeiterinnen mit einer digitalen Kamera durch die Gänge eilen, um Bilder von den Besuchern zu machen. Die Resultate wurden dann mittels 64DD-Hardware als Textures auf einen rotierenden Würfel gemappt. Von Legend of Zelda 64, das nach wie vor exklusiv für das 64DD erscheinen soll, waren nur kurze, wenn auch optisch überwältigende Szenen im Rahmen eines Promotapes zu sehen. Schließlich präsentierte man noch ein innovatives Zusatzgimmick für den Controller: Wer den sogenannten „Jolting Pack" (Arbeitstitel) in sein Joypad einschiebt, wird bei jeder Kollision auf dem Bildschirm ein Vibrieren spüren. Blastdozer und Star Fox 64 werden als erste Spiele diese witzige Zusatzhardware unterstützen. Für einen späteren Zeitpunkt kündigte man einen „Lightgun Pack" an, dieser verwandelt den Controller in eine vollwertige Lichtpistole.

Bereits nach dem ersten gründlichen Rundgang durch die Messehalle wurde klar, welche drei spielbaren Titel den anderen die Show stehlen würden: Nintendos Mario Kart 64, Star Fox 64 und Konamis J.League Perfect Striker. Da diese drei auch in Deutschland große Priorität besitzen, widmeten wir ihnen die folgenden zwei Seiten. Anschließend folgen, alphabetisch geordnet, weitere interessante Module, die teilweise schon angespielt werden konnte, teilweise nur angekündigt wurden. Eine Release-Liste rundet das Messe-Special ab.

ウカキ ウウ64

Das DD64

Das 64DD benutzt als Medium eine beschreibbare High Density Magnetic Disk, die etwas größer ist als eine herkömmliche 3.5" Diskette. Die Entwickler werden die Wahl haben, entweder nur auf Cartdridge, nur auf Disk oder auf einer Kombination aus beidem ihre Spiele zu programmieren. Die treibende Kraft hinter der Entwicklung des 64DD war für Nintendo der Wunsch, dem Videospieler ein Medium zugänglich zu machen, das er unmittelbar selbst beeinflussen kann. Bei einer CD-Rom ist er als Benutzer eher passiv, d.h. er ruft die gespeicherten Daten „lediglich" ab, ohne sie verändern zu können. Nintendo will mit dem 64DD grundsätzlich fünf unterschiedliche Spielvarianten realisieren:

- **„Data Cultivation"**: Der Spieler entwickelt durch Manipulation vielfältiger Elemente seine fiktive Umgebung, ähnlich wie bei der Entstehung einer Stadt in Sim City. Anspruchsvolle Simulationen werden möglich.
- **„Data Making"**: Wer schon immer mal mit den fantastischen 3D-Fähigkeiten des Nintendo 64 selbst experimentieren wollte - hier erhält er die Chance dazu! (Mario Paint 3D?!)
- **„Gameplay Data"**: Bei einem Rennspiel könnte man seine verschiedenen Rennen komplett abspeichern und später vergleichen.
- **„Role Playing"**: Wegen des begrenzten Speicherplatzes war es bisher nicht möglich, ein Rollenspiel für unterschiedliche Charaktere unterschiedlich fortschreiten zu lassen. Je nachdem, wie man sich unterwegs entscheidet, verändert sich die Geschichte.
- **„Sports Data"**: Updates mit z.B. aktuellen Spielernamen können jetzt einfach von Disk nachgeladen werden, während sich der Code auf der Hauptcartdridge nicht ändert.

TecSpecs

Geplante VÖ:	4. Quartal 1997
Kapazität pro Disk:	ca. 64 MB
Übertragungsrate: (entspr. etwa 6-fach CD-Rom-Laufwerk)	ca. 81 sec für 64 MB
Zugriffszeit:	ca. 75 msec





ヒカエツテ ヌカエオ 64
MARIO KART 64

Der wichtigste Titel der Messe. Mit Abstand die meisten Vorführgeräte waren mit Mario Kart 64 bestückt, und trotzdem bildeten sich hier die längsten Schlangen. Das 64-Bit Tuning durch Nintendos Gamedesigner No.1 Shigeru Miyamoto hat deutliche Spuren hinterlassen. Alle zwanzig Strecken wurden grafisch völlig unterschiedlich mit viel Liebe zum Detail und zu versteckten Abkürzungen gestaltet. Berg- und Talfahrten, Tunnel, Sprungschanzen, Nebelabschnitte und vieles mehr. Einer der Kurse spielt auf einem von LKWs stark frequentierten Highway. Koopa mußte Wario weichen, für Donkey Kong Jr. darf nun der Senior ran. Bereits anwählbar waren 50cc, 100cc und die richtig flotte 150cc Klasse; wir können also mit ziemlicher Sicherheit auf eine versteckte 200er hoffen. Auch bei den Extras wurde revolutioniert. Ab sofort könnnen z.B. bis zu drei rote oder grüne Panzer und bis zu fünf Bananen am Stück eingesetzt werden. Einzig von den Münzen hat man sich verabschiedet, dafür tummeln sich auf den Kursen von Haus aus Bomben und andere Hindernisse, so daß ständig volle Konzentration gefordert ist. Neben dem obligatorischen Zwei-Spieler-Modus integrierte man Drei- und Vier-Spieler-Varianten (wobei sich hier die Spielgeschwindigkeit leicht verlangsamt). Am 14. Dezember ist es in Japan soweit: zusammen mit einem Controller wird Mario Kart 64 dann in den Geschäften ausliegen.

O.I.T.

Order In Time GmbH

Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

ORDER IN TIME GOES INTERNET
http://www.order-intime.com



Command & Conquer - SAT/PS - 99.90



Pandemonium - PS - 89.90



Tomb Raider - SAT/PS - 89.90

Saturn

Artikel	Preis
Saturn ohne Spiel	389.90
Saturn mit Sega Rally	459.00
Game Buster	89.90
Advanced Milit. Commander 2 jp	89.90
Alien Trilogy	89.90
Alone in the Dark 2	89.90
Athlete Kings	79.90
Bedlam	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Blazing Dragons	89.90
Bug too us	109.90
Command Conquer	99.90
Daytona CE	89.90
Discworld	79.90
Die Hard Trilogy	89.90
Dragon Force us	109.90
Exhumed	89.90
Ftal Fury 3 jap	49.90
FIFA Soccer 97	89.90
Fighting Vipers dt/jp	89.90/69.90
Hexen	99.90
Highway 2000	89.90
Iron & Blood	89.90
Iron Storm us	109.90
King Of Fighters jap	109.90
Langresser 3 jap	119.90
Madden 97	89.90
Mr. Bones	99.90
Mysteria	89.90
NBA Action '96	79.90
Nights und Controller dt	129.90
NHL 97	89.90
NHL Powerplay	109.90
Olympic Soccer	79.90
Panzer Dragoon 2 dt/jap	89.90/49.90
Pro Pinball	49.90
Return Fire	99.90
Riglord Saga 2 jp	129.90
Samurai Shodown jap	139.90
Sega Rally dt	99.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Space Hulk	99.90
Soviet Strike	89.90
Street Fighter Zero 2	99.90
Street Racer	89.90
Story Of Thor 2	79.90
Suiko Embo 2 jp	49.90
Three Dirty Dwarves	89.90
Thunderhawk	89.90
Tomb Raider	89.90
Toshinden URA	99.90
True Pinball	49.90
Tunnel B1	89.90
Sega Worldwide Soccer 96 dt	99.90
Virtua Cop	129.90
Virtua Cop 2	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fight. Kids jap/dt	49.90/79.90
Virtua On	99.90
World Series Baseball 2	89.90
World Heroes Perfect jap	49.90
Antennenfilter	59.90
Back up Memory	99.90
Joypadverlängerung	15.00
Lenkrad	109.90
MPEG-Karte	319.90
RGB-Kabel	29.90
Virtua Stick	89.90
6-Spieler-Adapter	79.90
Adapter für Importspiele	39.90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation	349.90
Game Buster	79.90
AIV Evolution	99.90
Alien Trilogy	89.90
A-Train	94.90
Ayrton Senna The Duell	89.90
Baphomets Fluch	89.90
Beyond the Beyond us	99.90
Blast Chamber	89.90
Blazing Dragons us/dt	49.90/89.90
Bubble Bobble	79.90
Burning Road	89.90
Cheesy	89.90
Crash Bandicoot dt	89.90
Crash Bandicoot Hintbook	39.90
Destruction Derby 2	99.90
Die Hard Trilogy	89.90
Disruptor	89.90
Extreme Games 2 us	99.90
Firo & Klawd	89.90
Formel 1	89.90
Hexen	89.90
Cobra Gun	79.90
Iron & Blood	89.90
Jet Moto us	99.90
Jumping Flash 2 us	49.90
King of Fighters 95 us	99.90
Kings Field 2 us	109.90
Legacy of Kain us	109.90
Lomax in Lemmingland	89.90
Motor Toon GP 2	84.90
Need for Speed	89.90
NBA Jam Extreme us	69.90
NFL 97 us/dt	59.90/89.90
NHL 97	89.90
NHL Face Off	89.90
NHL Face Off 97	99.90
NHL Powerplay 97	89.90
Pandemonium	89.90
PGA 97	89.90
Perfect Eleven (ISS) jap	139.90
Power Ranger Pinball us	89.90
Po ed	89.90
Project Overkill us/dt	69.90/89.90
Resident Evil	89.90
Resident Evil Hintbook	39.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	89.90
Road Rash	89.90
Sampras Extreme Tennis	84.90
Slamscape us	59.90
Sim City 2000	89.90
Soviet Strike	84.90
Star Gladiator us/dt	69.90/99.90
Star Gladiator Hintbook	39.90
Str.Fighter Zero 2 us/dt	69.90/89.90
Street Racer	89.90
Strike Point us	89.90
Super Sonic Racers	84.90
Tekken 2	89.90
Tekken 2 Hintbook	39.90
Time Commando us	59.90
Tobal 1 jap	69.90
Tomb Raider	89.90
Tomb Raider Hintbook	39.90
Track & Field	79.90
Twisted Metal 2 us	99.90
wipEout 2097	89.90
Memory Card	39.00
Viewpoint	49.90
Warhammer	89.90
Wing Commander III	99.90
X-Com Terror from The Deep	89.90
Ascii Joystick	109.90
Ascii Joypad	49.90
CD-Reiniger	19.90
Joypad	54.90
Memory Card Plus	79.90
Memory Card 320	69.90
NeGcon Pad	84.90
RGB-Kabel	39.90
Verlängerungskabel Joypad	15.00

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 + Mario jp	649.00
Nintendo 64 + Mario us	649.00
Mario Hintbook us	39.90
St. Andrew jp	209.90
Wave Racer jp	189.90
Wonder Project jap	209.90
Wayne Gretzki Hockey	169.90
Cruisin USA us	199.90
Killer Instinct Gold us	199.90

Super Nintendo

Artikel	Preis
Donkey Kong Country 3	129.90
Donald Maui Mallard	129.90
FIFA Soccer 97	109.90
NBA Live 97	109.90
Schlümpfe 2	119.90
Sim City 2000	89.90
Street Fighter Zero 2 dt	129.90
Winner Gold	109.90
Worms	89.90

SNES Rollenspiele

Artikel	Preis
Robotrek us	89.90
Bahamut Lagoon jp	199.90
Brainlord us	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Civilization us	129.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Dragon View us	89.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Ghengis Khan 2 us	129.90
Inindo us	109.90
Liberty of Death us	129.90
Lord Of The Rings dt Texte	99.90
Lufia 2 us	129.90
Lufia 2 Hintbook	49.90
New Horizons us	129.90
Nobungas Ambitions us	129.90
Operation Europe us	139.90
Paladins Quest us	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret of the stars us	119.90
Super Mario RPG us	129.90
Super Mario RPG jp	99.90
Super Mario Hintbook us	49.90
Terranigma	109.90
Ultima: False Prophet us	129.90
Ultima: Ruins of Virtue us	119.90

SONY PlayStation nur noch 349,90

Zeitschriften

Artikel	Preis
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Jetzt bestellen bis 22.00 Uhr

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



STAR FOX 64

Eigentlich war ja mal ein Star Fox 2 fürs Super Nintendo in Arbeit gewesen, doch hatten die Verantwortlichen in der japanischen Konzernspitze rasch erkannt, daß die grafischen Möglichkeiten trotz FX2-Chip nicht mal ansatzweise für die Phantasien eines Shigeru Miyamoto ausreichen würden. Die Nintendo 64-Hardware ließ ihm nun den Freiraum, den er für ein würdiges Sequel gebraucht hatte. Die auf der Messe gezeigte Version war erst zu 50% fertig, und dennoch demonstriert sie nur allzu deutlich, welches Spielspaßpotential in ihr steckt. Im Gegensatz zum Vorgänger existieren jetzt Level, in denen man sich völlig frei im dreidimensionalen Raum bewegen kann. Die Optik ist phänomenal, gewaltige sehr abwechslungsreiche Szenerien (Eis-, Wüsten- und Weltraumstages) mit riesigen innovativen Endgegnern und ein Soundtrack von epischen Ausmaßen sprechen eine deutliche Sprache. Ähnlich zu Mario Kart 64 unterstützt auch Star Fox 64 bis zu vier Spieler gleichzeitig, wobei es hier dann ausschließlich darum geht, die drei Konkurrenten im Dogfight-Stil vom Himmel zu holen. Ende März 97 soll das Jolting Pack-kompatible Modul in Japan auf den Markt kommen.





J. LEAGUE PERFEKT STRIKER

Dieser Titel allein dürfte in Deutschland das Nintendo 64 verkaufen. Es gibt kein Fußballspiel auf irgendeinem anderen Gerät, daß auch nur ansatzweise mit dem Feuerwerk mithalten könnte, welches von Konami hier abgebrannt wird. Die Vielfalt der Animationen ist schier unglaublich. Niemals zuvor bewegten sich digitale Kicker verglichen mit ihren realen Vorbildern so lebensnah. Beispiel gefällig? Wenn man über links oder rechts außen auf Höhe des Strafraumes eine Flanke schlagen will, dreht der Spieler den Kopf, als wolle er sich umschauen, wo denn anspielbare Kollegen stehen. Der japanische Kommetator hat ca. 500 Sätze auf Lager, die er je nach Spielgeschehen mit erhöhter Anteilnahme von sich gibt. Am Rande sei noch bemerkt, daß, laut Entwicklerchef von Konami Japan, dieses Modul nicht auf einer Konsole zu realisieren sei, die auf CD-Rom-Technologie basiert. Die extrem hohe Anzahl der Animnationsframes muß nämlich direkt aus dem Rom der Cartdridge nachgeladen werden.







WEITERE N64 PRODUKTE

Blade & Barrel

(Kotobuki System)



Die gezeigte Version war noch in einem sehr frühen Stadium. Im wesentlichen handelt es sich bei B&B um eine Hubschrauber-gegen-Panzer-Simulation für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Aussagen über die spielerischen Qualitäten wären jedoch zu verfrüht.

Blastdozer

(Nintendo, Rare, „Blastcorps" in den USA)



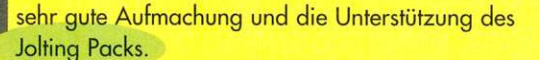
Neben Goldeneye 007 und KI Gold arbeitet Rare an diesem äußerst „destruktiven" Titel. Mittels verschiedener Fahrzeuge und Roboter muß alles zerstört werden, was einem Nukleartransporter im Wege steht. Die neuartige Idee und eine





präzise Steuerung machen Blastdozer zu einem vielversprechenden Stück Software. Hinzu kommen die sehr gute Aufmachung und die Unterstützung des Jolting Packs.





DER N64 JOLTING PACK

WEITERE N64 PRODUKTE



Doraemon
(Epoch)

Die in Japan überaus populäre Zeichentrickfigur gibt in einem Mario 64-Clone ihr Nintendo 64-Debut. Die Optik war eher bescheiden und konnte nicht mit dem übermächtigen Vorbild konkurrieren. Ob es die Story vermag, wird erst eine englische Fassung zeigen können.

Go!Go!Troublemakers
(Enix)

Sega-Fans werden's mit Tränen in den Augen zur Kenntnis nehmen: Treasure entwickelt für Enix ein Nintendo 64 Modul. Es handelt sich um einen Side-Scrolling-Shooter à la Gunstar Heroes. Wie gewohnt wird ein Feuerwerk an Effekten abgebrannt, was das Modul zusammen mit der Treasure-Spielbarkeit zum Geheimtip machen könnte.

Goldeneye 007
(Nintendo)

Virtua Cop läßt grüssen. Auch hier lag noch keine spielbare Version vor. Allerdings hielt sich das Gerücht hartnäckig, daß man Goldeneye 007 mit dem „Lightgun Pack" würde spielen können.

Human Grand Prix
(Human)

Für mich der Tiefpunkt der Messe. Auch wenn sich vieles verstellen läßt, die schwache grafische Aufmachung und die zu diesem Zeitpunkt unausgegorene Spielmechanik drücken die Motivation in den Keller. Human wird eine Menge verbessern müssen, um eine wirklich gute F1-Simulation auf die Beine zu stellen.

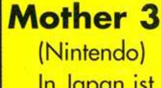
Kirby's Air Ride
(HAL)

Waren die vergangenes Jahr präsentierten Grafiken noch ziemlich mau gewesen, wirkte Kirby's neues visuelles Kleid diesmal deutlich überzeugender und flüssiger. Wer auf Spiele mit dem gewissen Putzigkeitsfaktor steht, wird Kirby lieben.



Mission: Impossible
(Pack in Video)

Von Tom Cruise war noch nichts zu sehen. Pack in Video präsentiert lediglich einige vorberechnete Kamerafahrten durch die wichtigsten Schauplätze des Films, keine Gegner, keine Spielmechanik.





Mother 3
(Nintendo)

In Japan ist die Mother-Reihe sehr beliebt, was die Freude der japanischen Kollegen über die Ankündigung dieses Titels nur verständlich macht. In den Staaten kam der Vorgänger übrigens als Earthbound auf den Markt und demonstrierte vielleicht zu deutlich, daß man auf Grafik keinen großen Wert legte. Bei der Nintendo 64-Fassung wird sich das gründlich ändern. Die gezeigten Ausschnitte ließen auf einen grafischen und spielerischen Leckerbissen hoffen.

Rev Limit
(Seta)

Schon vor der Show geisterten zu diesem Modul jede Menge Bilder durchs Internet. Leider konnte die noch unfertige Version spielerisch nicht mit der interessanten Optik mithalten. Die Geschwindigkeit kommt nicht richtig rüber, und die Steuerung der Renner läßt zu diesem Zeitpunkt noch die gewünschte Direktheit vermissen. Hoffen wir, daß Seta bis zum Release noch genügend Zeit zum Tuning verwendet.

Sonicwings Assault
(Video Systems)

Die actionlastige Düsenjägersimulation überzeugte auf dem gezeigten Video vor allem durch Geschwindigkeit. Wenn man mit Mach 2 zwischen Wolkenkratzern durchfegt, kommt Freude auf. Angeblich verbirgt sich hinter diesem Video System-Titel kein geringerer als Paradigm Simulations, die zuvor zusammen mit Nintendo Pilotwings entwickelten.

St. Andrews Golf
(Seta)

Setas Variante des beliebten schottischen Sports päsentiert sich dem Auge des Betrachters eher unspektakulär. Die Grafikroutinen waren nicht flüssig, obwohl die zu berechnende 3D-Umgebung nicht den Eindruck machte, sonderlich anspruchsvoll zu sein. Beim ersten Anspielen erwies sich die Steuerung als grundsolide, was St. Andrews für alle Golffans mit einem Nintendo 64 im Wohnzimmer interessant machen sollte.

Yoshi's Island 64
(Nintendo)

Dieses Modul scheint eine echte Killer-App. zu werden. Die gezeigten Szenen waren kurz, doch die Optik ist berauschend. Nintendo hat den Malbuchstil des Super Nintendo-Moduls komplett gegen pregerenderte Grafiken ausgetauscht. Dadurch erhält die eigentlich zweidimensionale Darstellung eine enorme Plastizität. Mit Miyamoto im Rücken, kann eigentlich nur eine 10 herauskommen...





RELEASE-LISTE 96/97

<Shooting>

Turok-Dinosaur Hunter	Acclaim	3/97
Hexen	Game Bank	1/97
Star Fox 64	Nintendo	3/97
Goldeneye 007	Nintendo	97
Wild Choppers	Seta	1/97
Sonicwings Assault	Video System	-

<Sports>

Virtual Pro-Wrestling	Asmik	2/97
64 Sumo	Bottom Up	5/97
J.League Live 64	E.A. Victor	12/96
Power League 64	Hudson	-
Pro-Wrestling	Hudson	-
Pro-Baseball King	Imagineer	14/12/96
J.League Dyn. Soccer 64	Imagineer	2/97
Powerful Pro-Baseb. 4	Konami	-
J.League Perf. Strik.	Konami	20/12/96

<Fighting>

Dual Heroes	Hudson	-
New Hagane	Hudson	-

<Board>

Pro-Mahjan Kiwame 64	Athena	31/1/97
Mahjan 64	Koei	-
Mahjan Master	Konami	-
Like Thunder „GO"	Seta	1/97
Morita's Shogi 64	Seta	5/97
Mahjan	Video System	-

<Racing>

Multi Racing Champ.	Imagineer	6/97
Mario Kart 64	Nintendo	14/12/96
Rev Limit	Seta	2/97
Human Grand Prix	Human	12/96

<Action>

Super Robot Spirits	Banpresto	97
Go!Go!Troublemakers	Enix	3/97
New Bomberman	Hudson	-
Cavalry Battle 3000	Japan System Supply	11/97
Cameleon Twist	Japan System Supply	11/97
Blade&Barrel	Kotobuki System	12/96
Shadows Of The Empire	Lucasarts	10/12/96
Blastdozer(Blastcorps)	Nintendo	3/97
Kirby's Air Ride	Nintendo/HAL	97
Mission: Impossible	Victor Interactive	4/97

<Adventure>

Doraemon	Epoch	3/97
Goemon 64	Konami	-
Mother 3	Nintendo	-
The Great Emp. o. Jun.	Nintendo	98

<Jump'n Run>

Yoshi's Island 64	Nintendo	-

<Simulation>

Super Real Island	Seta	5/97
SDF Macross	Tommy	5/97

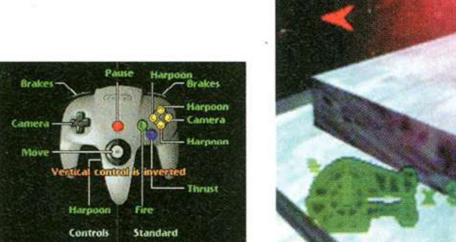
Kuriosität am Rande

Nintendo plant für Frühling 1998 in Zusammenarbeit mit Tezuka Production ein Nintendo 64 Release des beliebten Zeichentrickfilms „The Great Emperor Of The Jungle" (bei uns als Kimba bekannt). Stolze 128 Megabit groß soll das Adventure um den sympathischen Löwen werden und Shigeru Miyamoto persönlich übernimmt als Fan des Comics auf der Seite von Nintendo für das Projekt die Verantwortung: „30 Jahre sind jetzt vergangen, seitdem ich davon träumte, einmal ein Zeichner zu werden. Mr. Osamu Tezuka hat mit seiner Arbeit die Persönlichkeit einer ganzen Generation beeinflußt. (...)"

SHADOWS OF THE EMPIRE

Gunter Glos

Seit Rebel Assault 2 auf dem PC veröffentlichte Lucas Arts kein weiteres Spiel mehr für die Star Wars Fan-Gemeinde. Als Ende letzten Jahres bekannt wurde, daß Lucas Arts eine weitere Versoftung ihres Kinoknallers herausbringen will, waren wir auf jede noch so kleine Information bezüglich dieses Titels gespannt.



Jede Taste des Joypads ist mit Funktionen belegt



Beim Angriff Dash Rendars auf einen Raumkreuzer sind trotz der riesigen Objekte keine Pop-Ups zu erkennen



Durch das Mip-Mapping des Nintendo64 wirken die Texturen selbst herangezoomt nicht pixelig



Die Missionen der Level werden Euch durch ein Bild mit Text erklärt. Auf dem N64 gibt es keine FMV-Sequenzen

Laut Lucas Arts wurde dieses Projekt vor ungefähr zwei Jahren in Angriff genommen. Jetzt, Anfang Dezember, soll das fertige Modul zuerst in den USA und kurz darauf in Japan erscheinen. Laut Nintendo of Europe ist SOTE für den Start des N64 in Deutschland neben Mario 64 und Pilot Wing 64 zum Preis von 149,- DM geplant. Die Handlung ist zwischen „The Empire strikes back" und „Return of the Jedi" angesiedelt.

Zu Beginn wird man anhand einzelner Bilder und Texte über das Geschehen aufgeklärt. Ihr kämpft als Kopfgeldjäger Dash Rendar in 10 unterschiedlichen Leveln. Der Plot von SOTE fügt sich gut in die Handlung der Filme ein. Während eines Besuchs bei Nintendo letzten Monat konnten wir die aktuelle Version anspielen. Im Level „Battle of Hoth" kämpft Ihr mit einem Snowspeeder gegen Imperial Probots, AT-STs (All Terrain Scout Transports) und die stark gepanzerten AT-ATs (All Terrain Armored Transports). Unter starkem gegnerischen Beschuß fliegt Ihr Frontalangriffe auf die Suchdroiden und die leicht gepanzerte AT-STs. Die Damage Rate wird durch Prozentzahlen in transparenten Ziffern angezeigt. Je näher Ihr dem Ziel kommt, desto höher ist der erzielte Schaden pro Treffer. Und genau aus diesem Grund zieht man seinen Snowspeeder erst im letzten Moment nach oben oder seitlich am Ziel vorbei.

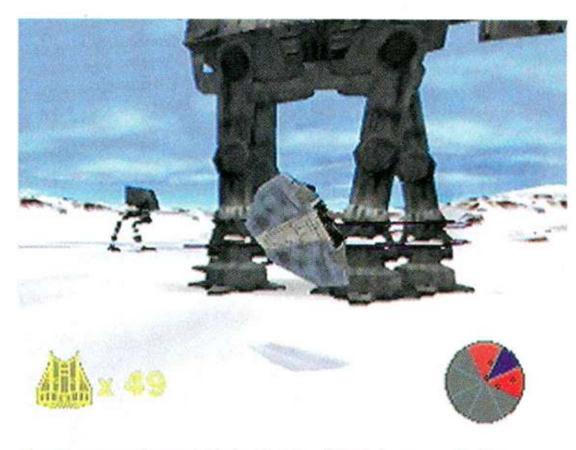


Da die Module wenig Speicher beinhalten, muß auf Render-Intros verzichtet werden. Statt dessen werden Euch schöne Bilder präsentiert

AT-ATs mit dem Laser zu beschießen ist aufgrund der starken Panzerung nicht sehr wirkungsvoll. Doch der echte Star Wars-Fan weiß sich da zu helfen. Wir zücken die Harpune und fliegen dem Walker am besten erst einmal mitten durch die Beine. Dann feuern wir unser Schlepptau ab, umkreisen ihn zweimal, klinken das Kabel aus und sehen unseren Gegner fallen.

Möge die Macht mit Dir sein

Der Wunschtraum jedes Fans, mal einen Angriff gegen diese Kampfmaschinen des Imperiums zu fliegen, ist Wirklichkeit geworden. Ich versichere Euch, in dieser Szene kommt so richtiges Star Wars-Feeling auf. Im nächsten Level landet Ihr als Söldner Dash Rendar auf einem imperialen Stützpunkt. Wer das inzwischen indizierte Dark Forces auf dem PC kennt, weiß, wovon ich spreche. Hier knistert die Spannung. Ihr schleicht im Stile eines First-Person-Shooters durch Gänge, öffnet Türen und werdet plötzlich von imperialen Sturmtruppen aus dem Hinterhalt überrascht.



Der Snowspeeder muß beim Battle of Hoth in engen Kreisen um die AT-AT´s fliegen, damit die Leine nicht reißt



In dieser Szene müßt Ihr schnell reagieren



Hier müßt Ihr die herannahenden Tie-Fighter mit dem Fadenkreuz ins Visier nehmen



In SOTE seht Ihr die beeindruckensten Explosionen, die Ihr je zu Gesicht gekommen habt

Den dritten Level, der in dieser Vorabversion anwählbar war, versetzt uns in eine Raumschlacht, in der sich Dash Rendars Outrider gegen eine Tie-Fighter Staffel zu Wehr setzt. Diese Szenen erinnern mich an Kämpfe aus Wing Commander. Ihr steuert ein Fadenkreuz und versucht herannahende Fighter zu treffen. Abschließend bleibt nur noch die Frage offen, wie SOTE in Deutschland aussehen wird. Nach Aussagen von Nintendo wird die Version entschärft werden müssen, um einer Indizierung durch die BPjS zu entgehen. Ich bin auf alle Fälle auf die endgültige Version gespannt, die in diesen Tagen in den USA erschienen ist.

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Hersteller:	.....Lucas Arts
Entwickler:	.....Lucas Arts
Testmuster:	.....Nintendo
Veröffentlichung:	.....Dezember

Playtime is over.

DISRUPTOR™







Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...









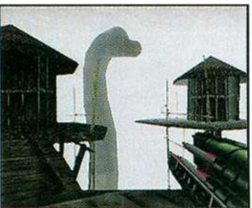


TUROK - DINOSAUR HUNTER

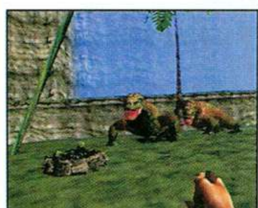
Stephan Girlich

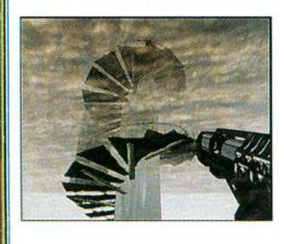
Basierend auf der gleichnamigen Comic-Serie, die in den USA bei Valiant Comics erscheint, steht Turoks Konsolendebüt auf dem N64, zumindest in den USA, unmittelbar bevor.


Die menschlichen Gegner werden in der dt. Version durch Cyborgs ersetzt


Jurassic Park läßt grüßen


Grafisch wird Turok dem N64 absolut gerecht


Mit dem Jagdmesser hat man gegen diese Biester keine Chance

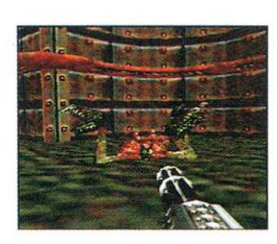



Auch mit Angriffen aus der Luft muß Turok rechnen

Über ein Jahr war man bei Iguana hauptsächlich mit der Entwicklung der Grafikengine und dem groben Leveldesign beschäftigt, mittlerweile sind auch die wesentlichen Spieldaten bekannt. Acht riesige Abschnitte wird das Abenteuer umfassen, wobei der erste eine Art Hauptlevel darstellt. Primäres Ziel ist es, dreiteilige Schlüssel zu finden, die jeweils eines von sechs Portalen öffnen, über die man in die restlichen Level gelangt. Die finale Runde spielt dann auf dem Raumschiff des größenwahnsinnigen Widersachers „The Campaigner". Dieser hat eine Maschine erfunden, die es ihm ermöglicht, Lebewesen von fremden Planeten in seine Welt zu holen und zu Untertanen zu machen. Leider hat das Ding die dumme Eigenschaft, bei jedem Einsatz ein bißchen Universum zu zerstören.

Special Effects

Endlich konnte ich mir selbst ein Bild von Turok machen, endlich konnte ich den Titel eigenhändig antesten. Der erste Eindruck? Einfach klasse! Die Steuerung ist zwar äußerst gewöhnungsbedürftig, aber wohldurchdacht. Innerhalb kürzester Zeit bewegt man sich bombensicher durch die konkurrenzlos realistisch wirkenden Szenerien. Klar, als eingefleischter Fan von 3D-Shootern konnte ich mich auch mit den vielfältigen Waffen schnell anfreunden. Insgesamt 14 Waffensysteme finden sich im Laufe des Spiels, das Arsenal reicht vom einfachen Messer über Plasma-Geschosse bis hin zu Nuklearsprengsätzen. Überraschend gut geriet die Soundkulisse. Abgemischt in Dolby-Surround, kitzeln besonders Explosionen ein mächtiges Bassfundament aus den Boxen. Die Animation der menschlichen Gegner wurde selbstverständlich mit Motion Capture täuschend echt realisiert, während den Dinos aufgrund fehlender realer Vorbilder per Hand das Laufen beigebracht wurde. Bislang ist man bei Iguana auf dem richtigen Weg, mit Turok - Dinosaur Hunter einen spektakulären Nintendo 64-Einstieg hinzulegen. Leider wurde der Release der US-Version auf Januar 97 verschoben, so daß wir uns mit dem Test noch etwas gedulden müssen.




Beeindruckendes Schauspiel: diese Monster sind an die Sandwürmer aus Dune angelehnt und haben einen wahrlich spektakulären Auftritt

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....3D-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Iguana Entertainment
Testmuster:	.....Acclaim
Veröffentlichung:	.....1. März 97

Persönliche Bestellannahme von 10.00 - 20.00 Uhr

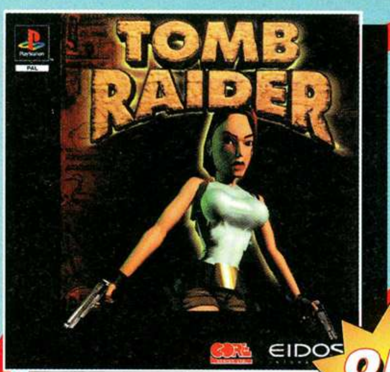
Phone: 07441 / 95 13 48
07441 / 95 12 32
Phaxe: 07441 / 95 12 39

Laden:
Forststr. 14
72250 Freudenstadt

FUN GAMES

Video & Computerspiele

• Versand • Verleih • Verkauf • Spielclub •



PlayStation
Saturn
85,-

Videokonsolen

Sony PlayStation 389,-
Sega Saturn 399,-
inkl. Controller / Orginal

PlayStation

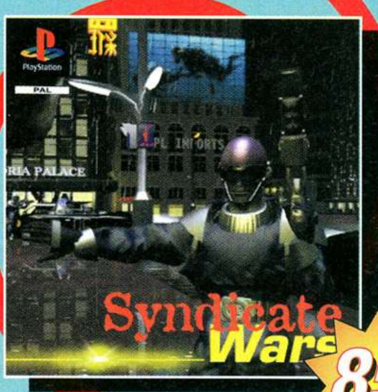
Memory Card 44,95
Orginal Controller 49,95



PlayStation
Saturn
85,-

SOVIET STRIKE
FROM THE CREATORS OF THE 16-BIT STRIKE SERIES

PlayStation
Saturn
85,-



PlayStation
85,-



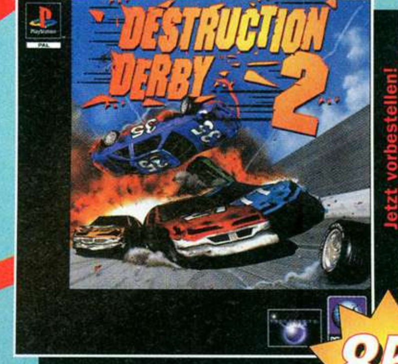
PlayStation
95,-



PlayStation
79,-



PlayStation
85,-



Jetzt vorbestellen!
Lieferbar ab 17.01.97

PlayStation
85,-



- Preisliste Kostenlos anfordern
- ALLE DEUTSCHEN Sony PSX + Sega Saturn Spiele auf Lager
- Lieferung innerhalb 48 Stunden
- Porto 10,- DM
- Lieferung ab 250,- DM portofrei
- Annahmeverweigerer berechnen wir 30,- DM
- Ladenpreise können variieren

ACHTUNG!

Professioneller Bestellordner mit Preisliste & Spieletests & Cheats für Sony PlayStation & Sega Saturn für nur 30,- DM (Vorkasse oder Nachnahme)
Dieser Bestellordner dient Euch in Zukunft als Leitfaden durch das immense Softwareangebot.

Mit allen Highlights

Mit monatlichen Ergänzungsblättern für Neuheiten!





DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

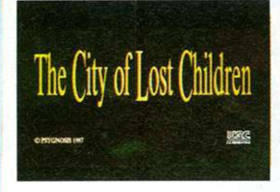
Holger Gößmann

1995 wurden die Filmfestspiele von Cannes mit dem Film „Die Stadt der verlorenen Kinder" eröffnet, dessen Drehbuchautoren vor allen Dingen durch den Streifen „Delicatessen" bekannt wurden. Das moderne Märchen mit ungewöhnlicher Storyline und komischen Kamerawinkeln konnte dort durchaus überzeugen.

Genug Anlaß für Sony-Tochter Psygnosis den Filmstoff in ein Adventure zu verwandeln. Im Mittelpunkt steht das kleine Waisenkind Miette, das zusammen mit anderen Adoptivkindern bei einem siamesischen Elternpaar in einer namenlosen Hafenstadt wohnt, wo die Kinder zu einer Diebesbande ausgebildet werden. Als ob dies noch nicht genug wäre, fällt Miettes Adoptivbruder den einäugigen Schergen des Wissenschaftlers Dr. Krank in die Hände, der weit draußen auf einer Ölplattform lebt. Der arme Krank(e) hat seine Fähigkeit zu träumen verloren, sich aber seiner wissenschaftlichen Fähigkeiten besonnen und ist mit Hilfe einer selbstkonstruierten Maschine imstande, Kinder ihrer Nachtvisionen zu berauben und diese dann selbst zu erleben. Bei Psygnosis hat man sich viel Mühe gegeben, die Filmvorlage möglichst genau in Szene zu setzen. Man hatte Zugriff zu allen Filmmaterialien wie Kulissen, Konstruktionspläne und Kamerablickwinkeln. Um dem Spieler eine noch größere Ähnlichkeit mit dem Film zu vermitteln, wurden die Originalsprecher der deutschen Kinofassung für das Spiel erneut in die Synchronisationsstudios gebeten.

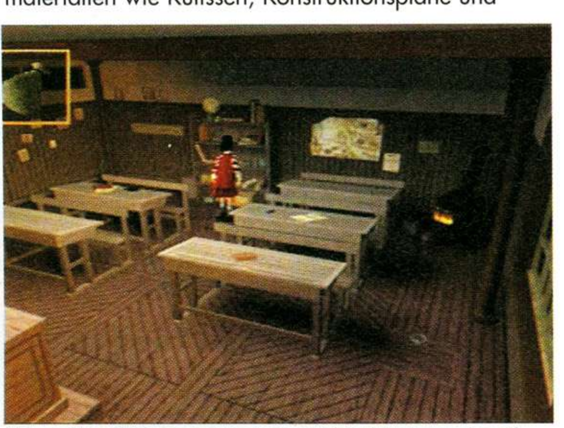

Zyklopen entführen die Kinder im Auftrag von Dr. Krank


Ein sehr guter Tiefeneffekt zieht sich durch das ganze Game

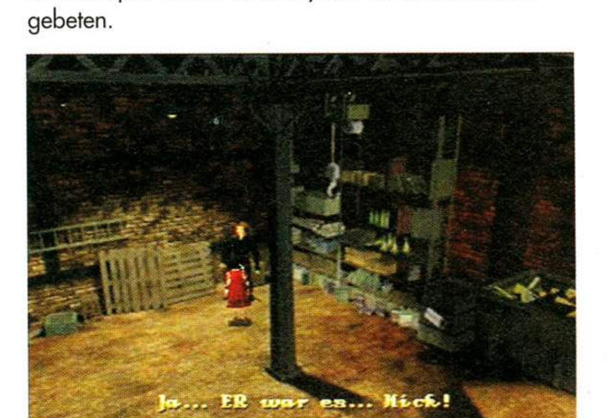





Kein Spiel kommt im Zeitalter der CD ohne aufwendigen Vorspann aus


Gegenstände tauchen in der oberen linken Bildschirmecke auf


Das Ruderboot wurde als unbrauchbar eingestuft



Die meisten Situationen werden aus isometrischen Perspektiven gezeigt

Traumhaft

Als wohl mehr als nur gelungen kann man die technische Seite schon jetzt bewerten. Über 150 SGI-gerenderte Schauplätze und detailliertes Motion-Capture für jede der über 20 teilnehmenden Figuren fielen schon bei der 80%-Version ins Auge. Aufgelockert wird das ganze Spiel durch eingespielte Zwischensequenzen, deren Ladezeit schon in der Preview-Version fast unmerklich kurz waren. Anfangs erinnert Stadt der verlorenen Kinder an Interplays Alone in the Dark, Actionsequenzen wurden aber in diesem Spiel außen vor gelassen. Natürlich hat auch dieses Game seinen Nachteil: es erscheint leider erst Ende März 97 für die PlayStation, während sich PC-Besitzer schon ab Januar mit dem interessanten Titel befassen können.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....3D-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	.....Psygnosis
Entwickler:	.....Psygnosis
Testmuster:	.....Psygnosis
Veröffentlichung:	.....März 97

PORSCHE CHALLENGE

Stephan Girlich

Exklusive, hochklassige Software für die eigene Hardware - unter diesem Motto arbeitet man momentan bei Sony ambitioniert an zwei hochinteressanten Rennspielen. Während sich Rapid Racer an Nintendos Wave Race 64 orientiert, lockt Porsche Challenge - wer hätte es gedacht - mit Porsches neuester Entwicklung, dem Boxster.



Bei der Höchstgeschwindigkeit des Boxsters hat man „minimal" übertrieben: 310 km/h schafft nicht einmal der 911er Turbo



Alle Strecken werden Abkürzungen und Abzweigungen beinhalten

Sony gelang es, sich die Lizenz des Sportwagenherstellers zu sichern, was eine enge Zusammenarbeit mit den Zuffenhausenern garantiert. Zwar befindet sich der Racer noch in einem sehr frühen Stadium, doch bereits jetzt läßt sich die Klasse dieser Fahrsimulation zumindest erahnen. Alleine die Darstellung des Traumwagens sorgt für staunende Gesichter. Bis zu 500 Gouraud-schattierte und texturierte Polygone zaubern ein unheimlich detailliert wirkendes Boxster-Modell auf den Screen. Die verschiedenen Fahrer wurden mittels Motion Capture animiert und bewegen den offenen Porsche unterschiedlich gut über den Asphalt. Insgesamt 24 Kurse soll die fertige Fassung beinhalten, inklusive der Stuttgarter Teststrecke - und auch hier will das junge Entwicklerteam in technischer Hinsicht einen neuen Standard setzen. Daß es gerade bei einem Rennspiel jedoch in der Hauptsache auf das Gameplay ankommt, dessen ist man sich bei Sony bewußt. Das Fahrverhalten des Boxsters wird im Simulationsmodus soweit als möglich seinem realen Vorbild entsprechen, im Arcademodus dagegen weitaus einfacher zu handeln sein. Der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen ist mit einem Catch-up-Feature ausgestattet, das den zurückliegenden Fahrer durch eine etwas höhere Endgeschwindigkeit auf den in Führung liegenden Spieler leichter wieder aufschließen läßt.



Das kleine Radar kündigt nahende Gegner an

Ein Porsche für hundert Mark?

Schon alleine der Name Porsche dürfte bei den meisten von Euch die Neugierde wecken. Glücklicherweise ist man bei Sony drauf und dran, dem Sportwagen ein adäquates Spiel auf das Blech zu schneidern. Zwar enthielt die Vorabversion nur die Stuttgarter Teststrecke, trotzdem können wir schon jetzt auf einen Hochkaräter hoffen. Die technische Seite offenbart in allen Belangen höchst kompetente Programmierkunst, und die Spielbarkeit läßt sich schon jetzt kaum mehr kritisieren. Das Fahrverhalten ist jederzeit nachvollziehbar und auf die Strecken schön abge-





Das Boxster-Modell macht zu jeder Zeit eine gute Figur



Die Fahrer wurden mittels Motion Capture animiert und haben individuelle Fahrstile vorzuweisen

Die Gegnerstärke läßt sich von Sonntagsfahrer bis Profi variieren





stimmt. Die Idee, in den Kursen Abkürzungen und Abzweigungen einzubauen, garantiert vor allem im Zwei-Spieler-Modus harte Duelle. Porsche Challenge ist allem Anschein nach in der Lage, die PlayStation-Fangemeinde weiter zu vergrößern und das momentan sehr positive Image von Sony in der Videospiel-Szene zu festigen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Sony Computer Entertainment
Entwickler:	.....SCEE
Testmuster:	.....Sony Computer Entertainment
Veröffentlichung:	.....Februar / März 1997

ROAD RAGE

Götz Schmiedehausen

Ein weiteres Future-Rennspiel, diesmal von Konami, kündigt sich an. Es handelt sich um die Umsetzung des Automaten Speed King, der mit seiner ausgefeilten Hydraulik in den Arcades steht.

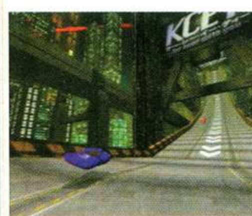


Einfahrt in eine Steilkurve



Der Gleiter kippt nach rechts weg

FMV













Blindflug! Oft sieht man nur wenig vom Streckenverlauf



Erinnert minimal an Ridge Racer, oder?

Das Spielprinzip könnte man mit: „wipEout ohne Waffen und Extras" zusammenfassen. Man steuert eines von vier Flug-Fahrzeugen über eine von ebenso vielen Strecken. Diese sind im klassischen „Industriezeitalter des 21. Jahrhundert"-Stil gehalten. D.h. viele Unterführungen, Steilkurven, extrem abgefahrene Jumps über Riesenrampen mit gigantischen Hochhausblocks im Hintergrund etc.

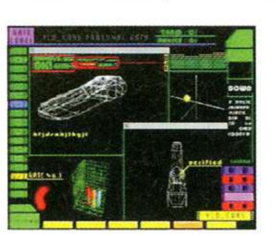
Mehr Spaß mit neGcon

Um Road Rage standesgemäß zu spielen, sollte Konami vielleicht ein „Hydraulik-Heimset" beipacken; um es anständig zu zocken, reicht schon ein neGcon, das lustige Analog-Drehpad von Namco. Mit den L-R-Tasten kann man die Gleiter kippen, um sich noch besser in die engen Kurven zu legen. Road Rage machte einen soliden Eindruck, vor allem der von der hauseigenen Konami-Band eingespielte Soundtrack fiel durch experimentelle Techno-Klänge auf. Wir sind sehr gespannt auf die Testversion, die hoffentlich noch viele Extra-Renner und Bonusstrecken beinhaltet.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1
Hersteller:	.....Konami
Entwickler:	.....Konami
Testmuster:	.....Konami
Veröffentlichung:	.....März 97









Kannst Du mit nur einer Hand 20.000 Leute zum Jubeln bringen?

BRANDNEUE 3-D-ENGINE

SPIELER-STÄRKE BASIEREND AUF AKTUELLEN NBA-STATISTIKEN!

JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken. Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.





playstation™ sega saturn™ windows®95



www.acclaimnation.com

TEMPEST X

Andreas Binzenhöfer

Tempest X, eines der besten Jaguar-Spiele, wagt den Schritt vom 64- auf den 32-Bit-Markt. Allerdings kann man dabei keinesfalls von einem technischen Rückschritt sprechen.





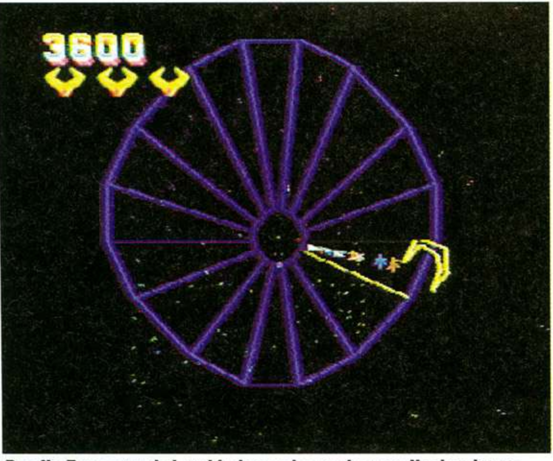
Die Bonusrunde ist mit sphärischen Klängen hinterlegt



Die Schriften fliegen auf Euch zu



Die Sprungmöglichkeit müßt Ihr Euch „erschießen"



Das Ur-Tempest wird wohl niemanden mehr vom Hocker hauen



Einfache, aber effekvolle Grafik

Die Grafik wurde leicht verbessert und der Sound hämmert wie nie zuvor. Das Spielprinzip an sich ist recht simpel: man bewegt ein kleines gelbes Polygongebilde über den Rand einer geometrischen Fläche, die etwas zu einer Röhre zusammengebogen ist. Von der anderen Seite der Fläche kommen etliche rote Polygonsterne auf uns zu und versuchen, uns das Leben zur Hölle zu machen. Um eine faire Überlebenschance zu haben, kann unser kleines Polygon feuern, was das Zeug hält. Sollte trotzdem einer der Sterne bis an unser Ende gelangen, hilft nur noch hektisches Ausweichen oder der Einsatz der Smartbomb. Sammelt man genügend Extras ein, hat man zudem die Möglichkeit, den angreifenden Gegnern mit einem Sprung auszuweichen und sie dann aus der Luft abzuballern. Die Extras können jedoch auch dazu benutzt werden, den eigenen Schuß gehörig aufzubessern, was aufgrund der ständig ansteigenden Gegnerzahl auch bitter nötig ist. Für Nostalgiker befindet sich noch ein Traditional Modus auf dem Silberling, der technisch etwa auf Bildschirmschonerniveau schwebt. Als Beitrag zur Langzeitmotivation wurde sogar ein Zwei-Spieler-Modus integriert, bei dem sich zwei Spieler von gegenüberliegenden Seiten bekriegen.



Für eine bestimmte Punktzahl winken Extraleben

Tempest at its best

Schon in der Preview Version deutet sich an, daß Tempest X das bisher beste Tempest sein wird. In technischer Hinsicht übertrifft die vorliegende Version bereits jetzt ihr Atari Vorbild. Tempest an sich ist ein ebenso hektisches wie spaßiges Spiel der Sorte „Entwederliebichsoderhassichs". Anfangs erscheinen vor allem höhere Level dermaßen unübersichtlich, daß man sie gut und gerne mit einem effektgeladenen Grafikdemo verwechseln könnte. Mit ein wenig Übung kommt dann aber der Überblick und damit auch der Spielspaß. Bis zur endgültigen Wertung bleibt nur abzuwarten, was sich noch in Sachen Extras und Spielbarkeit tut.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....3D-Shooter
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....High Voltage
Testmuster:	.....Acclaim
Veröffentlichung:	.....Januar 97

SOUL BLADE

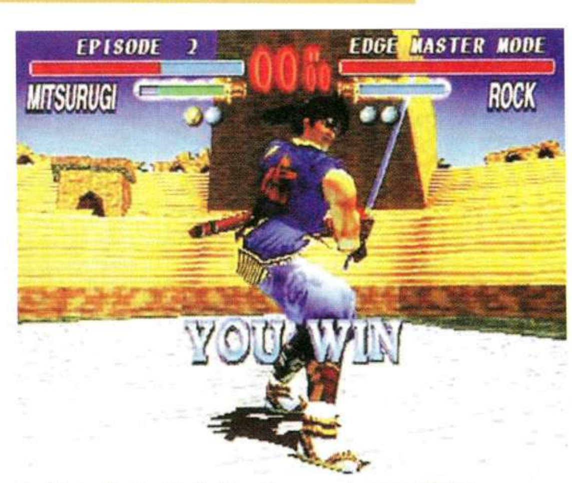
Götz Schmiedehausen

Namco. Dieser Name steht nicht gerade für Tennis- oder Fußball-Simulationen (die zwei Next Generation-Versuche gingen doch etwas in den Schlüpfer), doch Renn- und Prügelspiele können sie wirklich machen.





Rock bearbeitet Siegfried mit einem mächtigen Schlaggerät



Im Blade Master-Mode kämpft man um bessere Waffen





Mit Soul Blade (vormals Soul Edge) kommt am 20.12. die vielleicht spektakulärste Umsetzung eines Namco-Automaten in die japanischen Läden. Die Urversion von Soul Blade wurde für das PlayStation-verwandte Model 22-Board entwickelt, in weiser Voraussicht, trotzdem sieht Soul Blade auf der PlayStation grafisch spektakulärer und flüssiger aus als die Vorlage. Die zusätzlichen Spielmodi, die im Automaten nicht enthalten waren, sind der Blade Master-Modus, Team Battle-Modus und der Survival-Modus (ähnlich wie in Tekken 2). Im Blade Master-Modus kämpft Ihr auf Turnieren um spezielle Waffen, die der Sieger als Trophäe erhält. Die Waffenauswahl erstreckt sich von Kurzschwertern, über alle Arten von Langklingen bis hin zu Metallfächern oder doppeltgehörnten Teufelskeulen. Ähnlich wie bei Tekken 2 kann man in der Pause-Funktion alle Special-Moves auf den Schirm zaubern, lästiges Blättern in der Anleitung fällt also unter den Tisch. Gegenüber der Ur-Version wurden auch die beiden neuen Kämpfer der Ver. 2 des Automaten integriert, der Koreaner Fan Son Kyon und der Freibeuter Cervantes Del Leon (der erste Endgegner in Soul Edge Ver.1). Ansonsten sind augenscheinlich alle Features des Automaten enthalten, inklusive der aus Polygonen bestehende Hintergrund.







Cervantes, der mächtige Pirat, ist ein versteckter Kämpfer

Soul Blade Deluxe?

In Japan wird es zwei Versionen von Soul Blade geben. Für 5.800 Yen ersteht man die normale PlayStation-CD, während man für 4000 Yen mehr auf den Ladentisch auch noch ein spezielles Soul Blade-Pad mit sechs Action-Buttons bekommt, zudem Character Cards, Stickers und mehr. Ob man sich auch in Europa entschließt, die Edelbox auf den Markt zu bringen, ist noch nicht bekannt. An der Seite seht Ihr übrigens einige der ersten Charakterskizzen zu Soul Blade, die während der Automatenentwicklung angefertigt wurden.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Beat'em Up**
Spieler:	**.....1-2**
Hersteller:	**.....Sony**
Entwickler:	**.....Namco**
Testmuster:	**.....Sony**
Veröffentlichung:	**.....Dt. Version März 97**

DER WEG ZUR FORMEL 1

Ayrton Senna
Kart Duel



- Perfektes Rennfeeling dank technischer Unterstützung von Yamaha© und Dunlop©
- 4 Spielmodi: Championship, Time-Trial, 2-Spieler- und Anfängermodus
- 8 original Kartstrecken inklusive Ayrton Senna-Kurs, 3 Rennklassen, 4 Karts zur Auswahl
- Unterstützung von Link-Kabel und Analog-Controller





SUNSOFT

Im Exklusiv-Vertrieb von:





FUN GENERATION läßt Euch NICHT im Regen stehen!

Einmalige Sonderaktion!

In diesem Monat können wir Euch außerhalb des CD-Pools eine limitierte Abo-Prämie anbieten:

Virgin stiftete uns einen schönen großen Karton mit **Star Gladiator**-Demos. Hiermit könnt Ihr das brillante Beat' em Up schon einmal probespielen.

Sega stiftete ebenfalls reichlich **Christmas NiGHTS**, die besondere Demo-Version des Saturn-Knallers. Traumhaft gut!

Der Vorrat beider CDs ist begrenzt, deshalb gilt hier natürlich auch das Motto: „Wer zuerst kommt, zockt zuerst, oder so in etwa!"

Ab jetzt bekommt jeder Abonnent REGELMÄßIG BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System.

Diese Abo-Prämie kommt NICHT NUR EINMAL ins Haus!



Wieso soll gerade ich die FUN GENERATION abonnieren?

Stell Dir vor, es ist kalt und naß draußen, und der Zeitschriftenhändler mit der neuen FUN GENERATION ist weit weg. Das Fahrrad hat einen Platten und das Leben ist trist. Doch diesen Zustand kannst Du ändern. Denn wärst Du Abonnent der FUN GENERATION, sähe die Lage ganz anders aus:

Jeden Monat kommt die FUN GENERATION frisch, trocken am Erstverkaufstag oder sogar einige Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist direkt zu Dir in Deinen Briefkasten.

Ergebnis: Nicht Du wirst naß, sondern der Briefträger, und nicht Deine Nase läuft, sondern Du bist auf dem Laufenden!

Manchmal kann es sein, daß der Postbote sogar einen Preis aus einem Gewinnspiel abliefert, bei dem Du gar nicht mitgespielt hast. Du nimmst nämlich an jedem Gewinnspiel automatisch teil!

TER
und keinen Bock auf Kiosk



DIE LÖSUNG:
DAS FUN GENERATION-ABO!

Ergebnis: Du sparst Porto und den Gang zum Briefkasten. Also wirst Du wieder nicht naß.

Und das Beste ist: Du bekommst jedes Jahr bis zu vier Demo-CDs kostenlos für Dein System. Du mußt nur auf der Abo-Karte Dein Wunsch-System ankreuzen.

Ergebnis: Du wirst noch immer nicht naß

Zudem: Du gehst absolut kein Risiko ein und kannst Dein Abo jederzeit kündigen und wieder mit dem kaputten Fahrrad zum Zeitschriften-Händler fahren.

Ergebnis: Endlich würdest Du naß werden. Wurde auch langsam Zeit!

Ach ja...habe ich schon erwähnt, daß Du ganz nebenbei noch 10% vom normalen Verkaufspreis sparst? Da kann man sich über's Jahr sogar 'nen Regenschirm leisten.

FUN GENERATION

BUG TOO !

Gunter Glos

Käferplage ! Nach der anstrengenden ersten Episode hat sich Bug kurzzeitig zur Ruhe gesetzt, um eine ruhige Kugel zu schieben. Im zweiten Teil des legendären Vorreiters der 3D-Jump´n Runs rückt der gute alte Bug gleich mit der ganzen Familie an.



Durch die Grabsteine und dieses Tor gelangt Ihr in neue Level



Bug und das Herrenhaus im Hintergrund, das es zu erreichen gilt



Der Geist packt ihn am Kragen und schreit ihn mit „Looser" an



Der Bug Crusher vernichtet das Ungeziefer, wenn Ihr verloren habt



Tolle Nebeleffekte!



Eine dieser drei Figuren könnt Ihr zum Spielen auswählen.

Auf dem Friedhof bricht die Hölle los. Bug kehrt aus dem Ruhestand zurück, um das Übel zu bekämpfen. Die Aufgabe der Familie Bug ist es, den Friedhof zu überqueren, und anschließend in das dahinterliegende Herrenhaus zu gelangen. Wie schon im ersten Teil wird die noch rasanter gestaltete Welt, durch die sich die Bugs schlagen, mittels einer 3D-Engine im neuen Gewand dargestellt. Dadurch spielt sich der zweite Teil deutlich flotter als sein Vorgänger. Die übersichtliche Seitenansicht wurde beibehalten. Ihr könnt Euch horizontal, in den Bildschirm hinein oder auch wieder heraus bewegen. Bug kann rennen, springen, sich ducken und durch gedrückt halten der Aktionstaste schweben. Im ersten Level, der Oberwelt, startet Ihr auf dem Friedhof. Grabsteine sind Eingänge zu weiteren Leveln mit Labyrinthen, hinter Büschen, und entlang zerfallener Mauern. Aufgehalten werdet Ihr auf Eurem Weg durch Feuerbälle, Falltüren und aus dem Erdreich schnellende Spitzen. Gutes Timing und Geschick wird dem Spieler beim Überqueren von wackligen Brücken und beim Ausweichen von herabfallenden Felsbrocken abverlangt.

Bug - Klappe, die zweite

Um das Gameplay etwas interessanter zu gestalten, hat Sega kleine Rätsel und Geheimräume in das Spiel integriert. Bug, seine aufgestylte Freundin und sein kläffender Haushund leben gefährlich. Eine Horde Schleimmonster, herabstürzende Fledermäuse und Krähen trachten nach ihrem Leben. Hilfe in ihrer Misere finden die drei am Wegesrand in Form von Bug-Juice, Knochen, Kugeln, Herzen und Extraleben. Wie es sich für ein Jump´n Run gehört, wird jeder Level mit einem Kampf gegen einen grimmigen Endgegner beschlossen.

Am Gameplay hat sich trotz des optischen Liftings nicht viel verändert. Das Leveldesign wurde gegenüber den Originaltitel verändert, indem man die Level zahlreicher und kürzer gestaltet hat.

Wie schon der erste Teil ist Bug Too! auf alle Fälle wieder leckere Kost für Jump´n Run-Fans.

System:	.....Saturn
Genre:	.....Jump'n Run
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Sega
Entwickler:	.....Sega
Testmuster:	.....Sega
Veröffentlichung:	.....Dezember

Holger Gößmann

SENTIENT

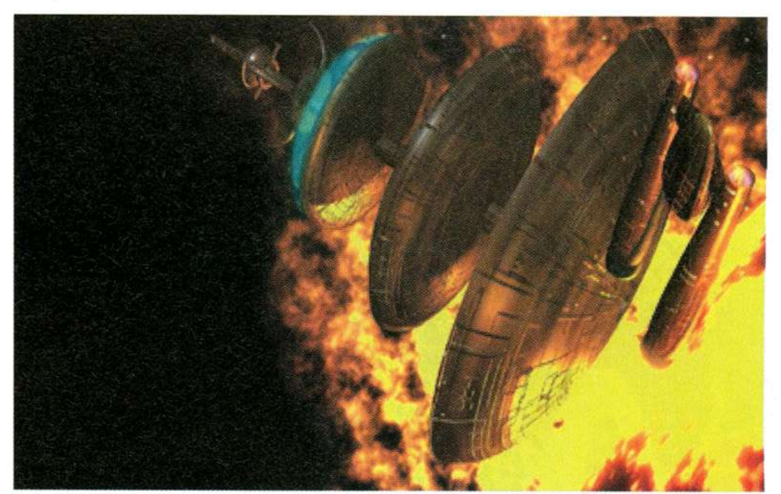
Eine Raumstation im Orbit einer Sonne ist Schauplatz des wohl ungewöhnlichsten Spiels der letzten Zeit: Sentient. In der Rolle von Garrit werden Sie auf diese geschickt, um den Ausbruch einer Seuche zu untersuchen und zu bekämpfen.

Was zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt ist: die Station hat nicht mehr genügend Energie für ihre Triebwerke und droht in den Himmelskörper zu stürzen. Sentient hebt sich schon rein optisch von den Adventures bisheriger Machart ab. In der 3D-Egoperspektive wird die komplexe Architektur der Basis, die in acht Ebenen unterteilt wurde, zu einem wahren Hindernis. Sentient bietet außerdem sechs verschiedene Haupthandlungsstränge, von denen pro Spiel normalerweise nur einer verfolgt werden kann. Die Ermordung eines Crewmitglieds wäre ein solcher Plot, dessen Verfolgung die Eindämmung der Seuche fast ausschließt. Jede Handlung beinhaltet eine von zehn möglichen Endsequenzen, die jeweils darauf schließen läßt, wie gut das Spiel gemeistert wurde. Um die Story voranzutreiben und Neuigkeiten in Erfahrung zu bringen, redet man am besten mit einem der über 60 Crewmitglieder, die auf den Gängen umherlaufen oder in bestimmten Räumen anzutreffen sind.

Was gibt´s Neues?

Sentient läßt sich mit keinem augenblicklich auf dem Markt befindlichem Produkt auch nur annähernd vergleichen. Denn dank einer neuen, selbstentwickelten Programmiersprache war es Psygnosis-Chester möglich, jedem Besatzungsmitglied ein individuelles Eigenleben zu verschaffen. Dinge, die Garrit einem Kollegen sagt, gehen in dessen Gedächtnis ein und verändern sein Handeln für den Rest des Spiels. Die Charakterzüge einer Person bestimmen die Reaktion auf eine Frage oder Bitte. Sogar die Mimik, die man während eines Gesprächs auflegt, kann die Reaktion entscheidend beeinflussen. Die Crewmitglieder treffen sich zufällig auf den Gängen und tauschen Informationen aus. So kann es passieren, daß eine Information, die man in einem Spiel von einer bestimmten Person erhält, im nächsten Spiel derselben Person nicht zur Verfügung steht. Dank dieser Umstände und des äußerst komplexen Fragenmenüs ist es praktisch unmöglich, zweimal dasselbe Game zu spielen. Langzeitmotivation ist also garantiert. Sentient, so kann jetzt schon gesagt werden, wird mit Sicherheit einer der interessantesten Titel in Punkto Innovation, und er könnte eine Revolution in der Spieleszene bewirken.

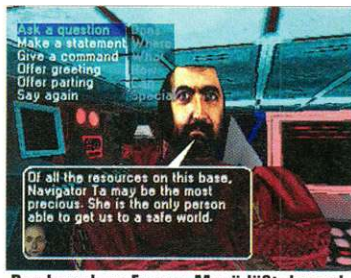
System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Adventure**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Psygnosis**
Entwickler:	**.....Psygnosis**
Testmuster:	**.....Psygnosis**
Veröffentlichung:	**.....März 1997**



In der finalen FMV-Sequenz stürzt die Raumstation in die Sonne

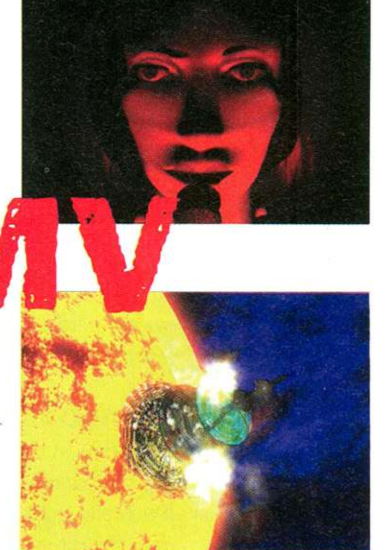


Die Räume sind liebevoll ausgestattet



Das komplexe Fragen-Menü läßt den selben Spielverlauf kaum zu





SONIC 3D

Holger Gößmann

Lange Zeit ist verstrichen, bevor Sega-Fans endlich ihren Lieblingsigel auf Segas Next Generation-Konsole zu Gesicht bekamen. Das einstige Vorzeige-Jump´n Run und Firmenmaskottchen von Sega unterzog sich einer 3D-Verjüngungskur und wird demnächst bei den heimischen Videospielhändlern im Regal auf seine Anhänger warten.



Das Polygonzeitalter ging auch am Igel nicht vorbei



Dr. Robotnik durfte nicht fehlen



Jeder Gegner paßt ins Leveldesign


Abflug ins Bonusparadies



Mit genügend Ringen gibt Knuckles den Eingang zu einer Bonusrunde frei

Im Gegensatz zu den Mega Drive-Teilen, die allesamt von Sega selbst inszeniert wurden, zeichnet sich die Softwareschmiede Traveller´s Tales, die unter anderem das Puzzle-Jump´n Run Puggsy entwickelte, für diesen Teil verantwortlich. Nach zeitgemäßem Rendervorspann startet der blaustachlige Protagonist in sein Abenteuer, in dem er diesmal fünf seiner gefiederten Freunde von ebensovielen Gegnern befreien muß, die sich in den labyrinthähnlichen Leveln befinden. Bei einem Ring angekommen, kann er die Piepmätze dort gegen den Zugang in einen neuen Abschnitt oder gar Level eintauschen. Die Ringe, die zum Spiel gehören wie das Amen in der Kirche, kann man gegen Aufstockung des Punktekontos bei Knuckles deponieren, während man bei Tales Zugang zu Extraleveln erhält, in denen man den Chaos-Emeralds habhaft zu werden versucht. Selbstverständlich ist auch Erzfeind Dr. Robotnik wieder mit von der Partie und bittet am Ende jeder Stage, die jeweils eine andere Hintergrundgrafik sowie charakteristische Geschicklichkeitstests beinhaltet, zum Duell.

Comeback

Bereits in der Vorabversion ist zu erkennen, daß die Fremdentwicklung Sonic keine spielerischen Nachteile gebracht hat. Und das, obwohl man mit dem Schritt in die dritte Dimension und dem Einbauen des Suchelementes beträchtliche Neuerungen einbrachte. Bis auf die technische Seite gleicht die



In den Gegnern stecken die Vögel

Saturnversion der für das Mega-Drive (Preview in FG 10/96) wie ein Ei dem anderen. Schon aufgrund der mageren Versorgung mit Jump´n Run-Titeln dürften Fans des Genres sich auf diesen Titel freuen, weshalb der finanzielle Erfolg dieses Titels gesichert scheint. Wenn die Ansätze der Vorabversion konsequent weiterverfolgt werden und sich noch ein paar Geheimnisse dazugesellen, gibt's sicherlich ein erfolgreiches Comeback für den Igel.



Wir sind bereits weit über dem Soll der Ringe

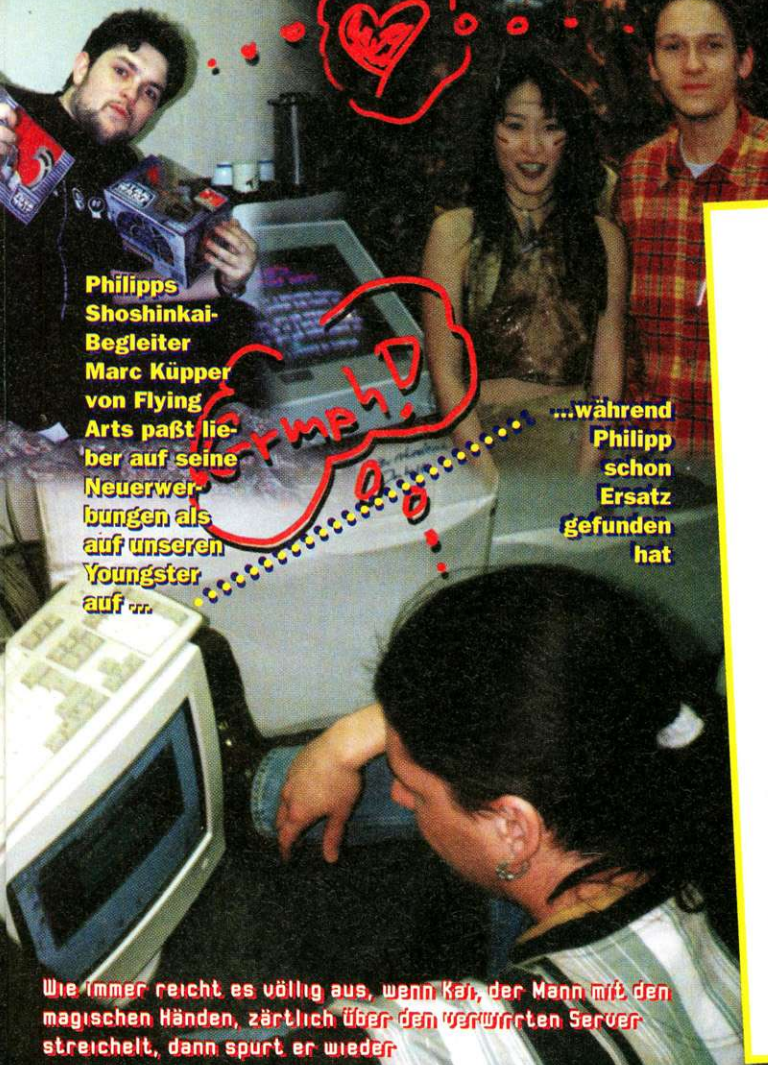
System:	**.....Saturn**
Genre:	**.....Jump'n Run**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Sega**
Entwickler:	**.....Traveller's Tales**
Testmuster:	**.....Sega**
Veröffentlichung:	**.....K.A.**

wir über uns

Was für ein Schock für Philipp! Gerade saß er noch in der Informatik-Vorlesung, plötzlich steht sein Daddy vor ihm und informiert ihn darüber, daß er sofort nach Japan zur Shoshinkai-Messe fliegen muß. Armer Binzi, der durfte nämlich nun seine und Philipps Arbeitsblätter für die nächsten Kurse alleine machen und murrte wegen jedem Test, den wir ihm aufs Auge drücken wollten. Dafür ließen wir uns für den International Moto X-Test etwas besonderes einfallen und ließen Binzi und Stephan auf ihren Geländemaschinen durch die Botanik heizen. Immer schön authentisch sein, ist angesagt. Außerdem begann in der letzten Novemberwoche plötzlich das große Rechnersterben in der FG-Redaktion. So ziemlich jeder der lustigen Text- und Grafiksklaven verabschiedete sich in einem Zeitraum von sieben Tagen mit neuen kuriosen Fehlermeldungen. Dafür haben Stephan und Götz ihre Liebe zum Kartfahren entdeckt, jede Woche gehen sie auf Bestzeitenhatz und haben schon fast den Rekord auf der Würzburger Indoorbahn eingestellt. Kai hingegen ist hin und weg von seinem neuen Laserdisc-Spieler und knallt sich täglich „From Dusk Till Dawn“, „Toy Story“ oder „Twister“ im schönsten Surround-Sound um die Ohren. „Adiós!“ sagte Götz zu seinem Lappen, den hatte er bei einer hektischen Fahrt mit 90km/h durch die Innenstadt verloren, als er einen Redakteur einer Mitbewerber-Zeitschrift zum Bahnhof fahren wollte. So wird einem Nächstenliebe gedankt...



Fabian D. erklärt Stephan die Raumklang-Vorzüge von AC-3



Philipps Shoshinkai-Begleiter Marc Küpper von Flying Arts paßt lieber auf seine Neuerwerbungen als auf unseren Youngster auf ...

...während Philipp schon Ersatz gefunden hat

Wie immer reicht es völlig aus, wenn Kai, der Mann mit den magischen Händen, zärtlich über den verwirrten Server streichelt, dann spurt er wieder

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

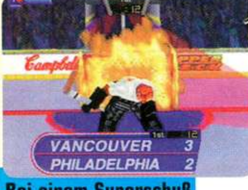
Wayne Gretzky's 3D Hockey

Einstiegshilfe

Lauft Ihr alleine auf den Torwart zu, könnt Ihr diesen meist wie folgt aussteigen lassen: Schlittert auf ihn zu und haltet dabei die Schußtaste gedrückt. Zielt auf das kurze Eck, denn meist bewegt sich der Goalie in die lange Ecke. In der Verteidigung ist es nicht ratsam, ständig auf den Gegner loszustürmen. Plaziert Eure Spieler besser direkt vor dem Tor, um einen eventuellen Schuß zu blocken.



Das Options-Menü ist für eine Coin-op-Umsetzung recht umfangreich



Bei einem Superschuß brennt das Tor



Die Spiele laufen extrem torreich ab



Im Practice trainiert Ihr bspw. Schüsse alleine gegen den Goalie



Die Figuren schauen einfach toll aus

Wayne Gretzky´s 3D Hockey stellt das Nintendo 64-Debüt des Coin-op-Giganten Williams dar. Das Modul bietet zwei Spielmodi. In der Arcade-Variante bestehen die Teams aus je drei Spielern plus Goalie, Strafen gibt es keine. Im Simulationsmodus dagegen wird mit den offiziellen Regeln gespielt. Williams sicherte sich sowohl die NHL- als auch die NHLPA-Lizenz, so daß alle 26 US-Profiteams mit den dazugehörigen Akteuren vorhanden sind. Ihr bestreitet



Leider gibt es bei WGH keinen Spiegeleffekt zu bestaunen

Einzelspiele oder Meisterschaften, der Practice-Mode ist ideal zum Einstudieren von Spielzügen oder zum Verbessern der Schußtechnik. Von den sieben Blickwinkeln empfiehlt sich die höchste seitliche Darstellung, diese garantiert die bestmögliche Übersicht. Die Steuerung ist vielseitig, alle Padtasten sind mit Aktionen belegt. Zwei Schußarten, Turbo und vielerlei Möglichkeiten, den Gegner aus den Kufen zu kippen, verlangen durch die enorme Spielgeschwindigkeit einiges an Fingerakrobatik. Die Spielerfiguren sind aus Polygonen zusammengesetzt und mit Texturen überzogen und schauen im Stillstand einfach sensationell gut aus. Die Bewegungsabläufe erreichen diese Klasse allerdings nicht, da heimst sich EAs 32-Bit NHL 97 mehr Lorbeeren ein.



Plaziert Eure Verteidigung so, daß sie Schüsse mit dem Körper blocken können

Overdosed

Der ersten Automatenumsetzung für das Nintendo 64 gelang es nicht, in der FG-Redaktion Euphoriestürme auszulösen. Erst als wir zu zweit bzw. zu viert gleichzeitig auf Torejagd gingen, glichen die Redaktionsräume kurzfristig einem Tollhaus. Denn auch im Mehr-Spieler-Modus wird man fast ständig von dem Gefühl begleitet, nicht mehr als ein Spielball des extrem hohen Spieltempos zu sein. Der Puck landet oftmals im Tor, ohne das man dies in irgendeiner Weise nachvollziehen könnte. Im Gegensatz zu NBA Jam vermisse ich auch ein ausreichendes Repertoire an Special Moves. Ganze zwei an der Zahl habe ich ausmachen können, was eindeutig zu dürftig ist. So laufen die Spiele nach immer demselben Muster ab und werden dadurch auch recht schnell recht langweilig. Trotzdem, für ein paar Spiele zwischendurch ist Wayne Gretzky Hockey sicher kein Fehlgriff, aber auf lange Sicht fehlt es an Anspruch und spielerischer Tiefe. Wir merken: nicht jeder Automat eignet sich auch für eine Heimversion.





System: Nintendo 64
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Level: entfällt
Besonderheiten: Paßwort, engl. Kommentare, Contoller Pak

Hersteller: Nintendo 64
Entwickler: Williams / Midway
Testmuster: Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.

6 von 10

Grafik: 7
Sound: 8
Gameplay: 6


PlayStation
Fun Generation - Special
1 or 2 Players
The Power of PlayStation
PlayStation

Die Fun Generation-Wertungen im Überblick

Best of the Best



Beat'em Up · Rennspiel · 3D-Shooter · Specials · Shoot'em Up · Adventures · Action Adventure · Sportspiel · Denkspiel · Jump'n Run

Battle Arena Toshinden 2	PS	1-2	Takara	Takara	9/10	3/96
„Beat´em Up-Fans müssen Toshinden 2 einfach haben, alle anderen sollten es zumindest mal antesten."						
Tekken 2	PS	1-2	Sony	Namco	10/10	6/96
„Für 3D-Freaks DAS Beat´em Up schlechthin: das phänomenale Gameplay und die Unzahl an versteckten Charakteren lehren der Konkurrenz ausnahmslos das Fürchten."						
Tobal No. 1	PS	1-2	Squaresoft	Dream Factory	8/10	10/96
„Wer sich die Zeit nimmt, tiefer in Squares Steuermechanismen einzutauchen, erlebt ein erfrischend anderes Beat´em Up."						
Destruction Derby 2	PS	1-2 (Link)	Sony	Psygnosis	9/10	12/96
DD2 hat das Beste aus zwei Welten vereint: ein hochklassiges Rennspiel gepaart mit einer witzigen Stock Car-Simulation.						
Formel 1	PS	1 (Link)	Psygnosis	Bizarre Creations	10/10	9/96
Konkurrenzlos geniale Formel 1-Simulation ohne übertrieben hohen Simulationsanspruch. Vor allem die perfekte Steuerung läßt Kenner mit der Zunge schnalzen.						
Motor Toon GP 2	PS	1-2	SCI	Sasuma Matsushita	9/10	7/96
„MTGP 2 stellt auf jeden Fall ein [grafisches] Highlight im Rennspiel-Zirkus dar, Fans werden wohl dennoch den ersten Teil vorziehen."						
Ridge Racer Revolution	PS	1 (Link)	Namco	Namco	10/10	3/96
Etwas anspruchsvollere, aber insgesamt recht innovationslose Fortsetzung des Klassikers. Trotzdem genial!						
wipEout 2097	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	10/10	10/96
Grandiose Fortsetzung des futuristischen Rennspiels. Ultraschnell, ultraspektakulär und ultracool: ein Pflichtkauf für Geschwindigkeitsfanatiker, Grafikfetischisten und Joypad-Profis.						
Alien Trilogy	PS	1	Acclaim	Probe	9/10	3/96
„... neben George Lucas´ Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller."						
Krazy Ivan	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	9/10	1/96
„Krazy Ivan zeichnet sich durch beeindruckend flüssige 3D-Grafik und extrem detailliert dargestellte und perfekt animierte Kampfmaschinen aus." Brillant in Szene gesetzte Zukunftsvision, die allerdings von Profis recht schnell durchgezockt ist.						
Magic Carpet	PS	1	Electronic Arts	Bullfrog		5/96
Technisch nicht völlig überzeugend, gefällt Magic Carpet vor allem durch sein ausgeklügeltes Gameplay und die hervorragende Steuerung.						
Tunnel B1	PS	1	Ocean	Neon	9/10	11/96
„Fassen wir zusammen: für knapp hundert Mark erhaltet Ihr einen aufwendig inszenierten, lange motivierenden und höllisch schweren Shooter, noch dazu von einer deutschen Softwarefirma produziert - für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy.						
Warhawk	PS	1	Sony Interactive	Single Trac	8/10	3/96
„Warhawk ist einer der wenigen Blender im positiven Sinne."						
Wing Commander 3	PS	1	Electronic Arts	Origin	10/10	5/96
„... aber nur Krämerseelen suchen verbissen nach etwaigen Kritikpunkten, die es gewiß bei jedem Spiel gibt, wenn man nur lange genug danach sucht. Fakt ist, WC 3 geht unter die Haut, und ist es nicht genau das, was ein Videospiel auszeichnen sollte?"						
Pro Pinball - The Web	PS	1-4	Laguna	Empire Interactive	8/10	8/96
„Insgesamt aber ist Pro Pinball - The Web Grund genug, den Originalen in der Spielhalle langsam aber sicher leise Servus zu sagen."						
Worms	PS	1-4	Ocean	Team 17	10/10	3/96
„Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird." Geniales Mehr-Spieler-Game mit hohem Suchtfaktor.						
Return Fire	PS	1-2	Warner Interac.	Silent Software	9/10	6/96
Trotz des simplen Spielprinzips garantiert Return Fire enormen Spielspaß. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein Dauerbrenner und mit einem hohen Faktor an Schadenfreude versehen.						
Discworld	PS	1	Psygnosis	Perfect Entertainment	8/10	1/96
„Fans von Terry Pratchett dürfen bedenkenlos zugreifen..." Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, stellt nun auch auf dem heimischen Bildschirm die Scheibenwelt auf den Kopf.						
Baphomets Fluch	PS	1	Sony	Revolution	9/10	12/95
Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern.						
Resident Evil	PS	1	Virgin	Capcom	10/10	6/96
Kompromißloses Horror-Adventure mit ungeahntem Hit-Potential.						
Tomb Raider	PS	1	Eidos	Core	10/10	12/96
Tomb Raider ist die erwartete Bombe zu Weihnachten.						
International Track & Field	PS	1-4	Konami	Konami	9/10	7/96
„Für Rekord-Freaks und als Partygame absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig."						
Madden NFL 97	PS	1-5	Electronic Arts	Tiburon Entertainment	9/10	10/96
Phantastische Umsetzung des amerikanischen Volkssports. Der recht hohe Schwierigkeitsgrad garantiert eine hohe Langzeitmotivation.						
NHL Face Off	PS	1-2	SCE	SCE	9/10	3/96
„Coole Grafik, phantastische Soundkulisse, easy Gameplay - NHL Face Off überzeugt nahezu hundertprozentig."						
NHL Powerplay ´96	PS	1-5	Virgin	Radical Entertainment	9/10	12/96
NHL Powerplay zählt ohne Zweifel zu den faszinierendsten Titeln im Sportspiel-Genre.						
Olympic Games	PS	1-8	Centregold	Silicon dreams	8/10	8/96
Grafisch ärmliches, spielerisch dagegen anspruchsvolles und auf lange Sicht motivierendes Sportspiel.						
Olympic Soccer	PS	1-2	CentreGold	Silicon Dreams	8/10	8/96
„Olympic Soccer übernimmt auf der PlayStation die Tabellenführung, allerdings war die Konkurrenz bislang auch nicht sonderlich stark."						
PGA Tour 96	PS	1-4	Electronic Arts	Hitmen Productions	9/10	1/96
Ähnlich gelungen wie die MD-Version, natürlich mit deutlich besserer Grafik.						
Sampras Extreme Tennis	PS	1-4	Codemasters	Codemasters	9/10	9/96
„Jeder, der auch nur minimal Sympathie für den Tennissport empfindet und eine PlayStation besitzt, kommt nicht an diesem Spiel vorbei. Sampras ist der König auf dem Videospiel-Tennisplatz."						
Total NBA ´96	PS	1-8	SCE	Sony Interactive	9/10	5/96
In jeder Hinsicht ein Hit: grafisch ein echter Hammer und spielerisch fast perfekt - das eindeutig beste Next Generation-Basketball.						
Crash Bandicoot	PS	1	SCE	Naughty Dog	10/10	11/96
„Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump´n Run-Software."						
Jumping Flash 2	PS	1	SCE	SCE	8/10	7/96
Ultracooles 3D-Jump´n Run mit hohem Knuddelfaktor und perfektem Spieldesign. Das Original liegt als Bonus-CD bei.						
Lemmings 3D	PS	1	SCE	Psygnosis	8/10 7/10	6/96
Dreidimensionale Fortsetzung rund um die dämlichen, kleinen grünen Nager. Fans der Serie brauchen Teil Drei, denn von einem billigen Aufguß kann man wirklich nicht sprechen.						
Bust-A-Move 2	PS	1-2	Taito	Taito	8/10	6/96
„..., ein Party-Game, das nach wie vor zur ersten Riege der Denkspiele zählt, und in dem zu viele Features nur das Gameplay in Frage stellen würden."						

Philipp Noack • Markus Appel

Crash Bandicoot



Papu Papu schwingt seine Keule genau drei Treffer lang


Hier beginnt das Abenteuer: N. Sanity Beach


Der zweite Endgegner trägt eine Zwangsjacke und kichert wirr, wenn er getroffen wird


Nie waren Wasserfälle schöner...


Die Spin Attack ist Crashs bester Move

Wir alle wissen: dieser Bandicoot tritt nicht nur gegen einen geisteskranken Wissenschaftler und seine „tierische" Armee an, er muß es darüber hinaus mit viel härteren Gegnern aufnehmen, Segas Nights und Nintendos Super Mario 64.

Irgendwo südöstlich von Australien liegen drei wunderschöne Inseln im riesigen pazifischen Ozean. Dieses traumhafte Stückchen Paradies auf Erden gehört dummerweise einem größenwahnsinnigen Erfinder namens Dr. Neo Cortex, der dort seltsame Experimente mit den ansässigen Tieren durchführt. Selbst vor Crash, einem einheimischen Bandicoot, hatte er nicht halt gemacht und dessen Gene verändert. Doch der verrückte Professor war mit dem Ergebnis nicht zufrieden, Crash wurde als unwürdig für die Tierarmada eingestuft und kurzerhand auf das am weitesten entfernte Eiland verbannt. Ein großer Fehler, denn unmittelbar bevor unser Held ausgesetzt wurde, hatte er sich in ein weiteres Cortex-Geschöpf verliebt, einen weiblichen Bandicoot. Tawna zu retten und damit dem Wissenschaftler seine Verbannung heimzuzahlen, war von da an Crashs einziger Gedanke.

Die außergewöhnliche dreidimensionale Reise von Sonys neuem Maskottchen beginnt am N. Sanity Beach. Crash wird hier angespült und springt, noch leicht benommen, auf seine in flotte Turnschuhe gekleideten Füsse. Wir bewegen ihn in den Screen hinein auf einem von Palmen und Urwaldgewächsen gesäumten Weg, über Schluchten hinweg und vorbei an fleischfressenden Pflanzen, Stinktieren und Schildkröten, in das Innere der Insel, immer verfolgt von einer imaginären schwebenden Kamera. Anders als bei Super Mario 64 ist es jedoch hier nicht möglich, vom vorgegebenen Weg abzugehen und sich völlig frei in der dritten Dimension zu bewegen. Unser Bandicoot hat zwei Arten der Selbstverteidigung drauf: mit einem gezielten Sprung oder mittels einer Wirbel-

Einstiegshilfe

Edelsteine erhält man nur wenn man einen Level komplett beendet, ohne einen einzigen Crash verloren und ohne eine einzige Kiste ungeöffent gelassen zu haben. Wer eine Box durch einen Sprung aufstößt, findet manchmal mehr als einer, der die Spin Attack anwendet. Zuletzt noch ein Tip zum Stage „Boulders": Rennt! Ein weiterer Tip: Rennt noch schneller




Die grafische Gestaltung des Wassers geriet absolut sehenswert


Gegen die trickreichen Eingeborenen helfen nur gute Reflexe

attacke fegt er seine Widersacher vom Screen. Unterwegs finden wir unzählige Kisten, die sich durch eine der beiden genannten Techniken öffnen lassen und die in der Regel nützliche Items freigeben. Die Symbole auf dem Äußeren lassen dabei bereits eindeutige Schlüsse auf den Inhalt zu; trägt eine Box beispielsweise ein C, dann markiert sie nach dem Aufmachen einen Checkpoint, an dem Crash bei Verlust eines Lebens immer wieder beginnen kann. Sämtliche Extras, die das Spiel enthält, werden aus diesen Kisten „geborgen". Neben Freileben und Wumpa-Früchten (für 100 gibt's einen Bandicoot) finden sich auch Portraits von Tawna, Dr. Cortex und seinem Helfershelfer N. Rio in den Kartons. Werden jeweils drei von diesen Bildern in einer Runde gesammelt, gelangt Ihr in ein Bonusstage, in dem man speichern kann oder wertvolle Schlüssel zu versteckten Leveln gefunden werden können.


Bewegliche Plattformen erschweren die Flucht vor dem riesigen runden Felsen

Wonderful World

Gehen wir mit Crash noch ein Stück seines grafisch eindrucksvollen Weges. Nach dem N. Sanity Beach warten die Jungle Rollers (Crash bewegt sich wie ein gewisser Klempner oder Affe zwischen den Runden auf einer Map). Riesige rollende Steinräder kreuzen unseren Urwaldpfad, gepaart mit tiefen Abgründen fordern sie vor allem unser Gefühl für den richtigen Zeitpunkt. Nach einem relativ zweidimensionalen Erlebnis im Vertikalabschnitt The Great Gate, erwartet uns in Boulders wieder eine echte räumliche Erfahrung. Crash spurtet, gejagt von gewaltigen kugelrunden Felsbrocken auf uns zu, immer auf der Hut vor Hindernissen aller Art. Etwas entspannter kann es unser Held im anschließenden Upstream angehen lassen. Auf einem Gebirgsflüßchen springen wir von schwimmenden Baumstämmen zu Seerosenblättern und bewundern den schönsten Wasserfall der Videospielgeschichte. Die Zeit für den ersten größeren Gegner ist reif. Papu Papu hat eine Wampe wie Günther Strack und dazu noch eine ordentliche Portion Wut in eben diesem Körperteil, Crash hat ihn beim Verdauungsschläfchen geweckt, und nur durch drei Treffer auf den Kopf ist er zu einem erneuten Einnicken bereit.

Raise Your Hands!

Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump'n Run-Software. Die Tugenden dieses Spitzentitels sind vielfältig: Die optische Überlegenheit wird schon nach wenigen Sekunden sichtbar.


Die Pfeile kosten bei Berührung ein Leben



Niemals eine Spin Attack in der Nähe einer TNT-Box ausführen


Die bräunlichen Bretter sind morsch und brechen nach kurzer Zeit unter dem Gewicht von Crash entzwei


Erinnerungen an Indy werden wach...


Die „Rolling Stones" zerquetschen unseren Helden bei der kleinsten Berührung


Vorsicht, sonst gibt's Spießbraten



Auch in den horizontal scrollenden Stages besteht die Möglichkeit in die Tiefe zu gehen

Crash bewegt sich supergeschmeidig, Gouraud-geshaded durch eine fantastisch bunte und grelle 3D-Welt. Auch wenn die Wege genau vorgegeben sind und keine echte Bewegungsfreiheit herrscht, kommt ein sehr überzeugendes Gefühl der Räumlichkeit zustande. Speziell die Level, in denen unser Held in die Tiefe des Bildschirms flitzt, ziehen den Betrachter in ihren Bann. Sämtliche 3D-Objekte wirken dank Gouraud-Shading extrem plastisch, keine Spur von teilweise recht eckig anmutenden Polygonen oder gar Grafikfehlern, wie man sie in anderen Spielen schon gesehen hat. Auch akustisch hat man sich viel Mühe gegeben. Groovige Dschungelrhythmen gepaart mit den witzigsten Soundeffekten seit Earthworm Jim passen sich dem Geschehen auf dem Screen hervorragend an. Allein die wirre Lache des zweiten Endgegners oder das Grunzen des Rennschweins hätten einen Academy Award für den besten Ton verdient. Das alles wäre jedoch wert- und nutzlos, wenn die Spielbarkeit nicht überzeugen könnte. Hier verbirgt sich auch die einzige echte Schwäche des australischen Maskottchens: die Steuerung war nicht in jeder Situation des Spiels über alle Zweifel erhaben. Stellenweise erweist sie sich als etwas hakelig und ungenau, was in der Regel an heiklen Stellen ein, zwei Leben kostet. Ein überaus intelligentes Leveldesign und eine manchmal recht großzügige Kollisionsabfrage vermögen jedoch dieses Manko weitestgehend so zu überdecken, daß man auf echte „Haßstellen" nur sehr selten trifft. Eine PlayStation ohne Crash Bandicoot ist wie Bill ohne Clinton, wie Bayern ohne Beckenbauer, wie die Wurst ohne Brot, wie...na Ihr wißt schon wie!

System:	PlayStation	Hersteller:	Sony Computer Ent.
Genre:	3D-Jump'n Run	Entwickler:	Naughty Dog
Spieler:	1	Testmuster:	Sony Computer Ent.
Level:	32+		
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



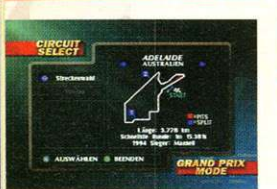
Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**9**

Stephan Girlich • Philip Noack

Formel 1

Die 17 Strecken

Hut ab vor Bizzare Creations, das Design der 17 WM-Kurse entzieht sich jeglicher Kritik. Gerade im Vergleich zum eben erschienen Formula One 2 auf dem PC sind die Strecken von Monaco bis Suzuka noch ein bißchen relistischer und vor allem deutlich detaillierter in Szene gesetzt. Stadtkurse wie Monte Carlo oder Adelaide bringen die beklemmende Enge authentisch rüber, jede Bodenwelle und alle Objekte am Streckenrand wurden integriert. Geschwindigkeitsprobleme sind überhaupt nicht zu registrieren. Die Grafikengine arbeitet mit 25 fps, das Scrolling ist demzufolge wunderschön flüssig.















Häkkinen schießt Berger ab.



Im Arcade Modus fahrt Ihr gegen ein Zeitlimit



Hier drängt sich gerade ein Ferrari in der Kurve innen vorbei.



Während der Startphase heißt es Ruhe bewahren.



Drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, könnt ihr den Verkehr hinter Euch beobachten.

Da wurde jeder halbwegs ambitionierte Rennspielfan hellhörig: eine Formel 1-Simulation mit allen Originalstrecken, -fahrern und -teams - die Erfüllung eines Wunschtraumes für viele. Schon im Vorfeld konnte sich das Rennspektakel mit vielversprechenden Preview-Versionen reichlich Vorschußlorbeeren einheimsen, jetzt endlich steht die fertiggestellte Fassung zum ausführlichen Check bereit.

Psygnosis-untypisch startet Formel 1 ohne einleitendes Intro - eine Tatsache, die sich in diesem speziellen Fall sehr leicht verschmerzen läßt. Das erste Menü befaßt sich mit den begleitenden Optionen. Ihr konfiguriert Controller sowie Soundkulisse oder beäugt bislang erzielte Rundenrekorde, die auf einer Memory Card festgehalten werden. Wollt Ihr sofort Gas geben, verwendet Ihr die Schnellstart-Option, die einem einzig die Wahl des Fahrers und der Strecke überläßt. Ihr startet vom letzten Platz aus, das Fahrverhalten entspricht dem des Arcade-Modus. Ist die erste Neugierde befriedigt, widmet Ihr Euch dem Einstudieren der 17 Kurse der 95er Saison. Da man in einem Rennen mit dem gesamten Starterfeld jedoch viel zu sehr mit den extrem stur auf der Ideallinie fahrenden Gegnern beschäftigt ist, solltet Ihr wie folgt vorgehen: schnappt Euch einen der Williams, die sind am leichtesten zu beherrschen und trotzdem am schnellsten, und stellt das Teilnehmerfeld auf Duell. So habt Ihr die Möglichkeit sowohl im Practice als auch im Rennen selbst (im Duellmodus gibt es kein Qualifying) Eure gesamte Aufmerksamkeit fast ausschließlich dem Streckenverlauf zu schenken. Verständlich, daß dies alles sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Doch glaubt es mir, wenn Ihr später Rennen über die volle Distanz absolviert, reut es Euch spätestens nach den ersten Drehern, daß Ihr die Kurse nicht hundertprozentig beherrscht, da solche vermeidbaren Fehler unheimlich viel Zeit und Plätze kosten. Weniger dramatisch wirkt sich das erwartungsgemäß im Aracdemodus aus, denn hier haben Ausrutscher neben die Piste nur einen minimalen Geschwindigkeitsverlust zur Folge. Die Rennlänge ist grundsätzlich auf drei Runden festgelegt, fürs Qualifying dürft Ihr die Strecke gerade ein einziges Mal abfahren. Um aufs Siegerpodest zu gelangen, agiert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste. Ihr schubst die anderen Fahrer mit einem sanften Rempler ans Hinterrad von der Piste oder drängelt Euch in den Kurven innen an der Konkurrenz vorbei. Durch hartes Anbremsen provoziert Ihr mächtig spektakuläre Power Slides, für deren Beherrschung es wiederum einiges an Übung bedarf. Die Simulationsvariante dagegen spielt sich völlig anders. Die Wagen reagie-

FORMEL 1

ren weitaus sensibler und bestrafen Fahrfehler gnadenlos. Berührt Ihr bspw. Grünflächen, gerät der Flitzer augenblicklich ins Schlingern und ist nur äußerst schwierig wieder abzufangen. Es ist entscheidend, die Balance ständig zwischen Fast-Abflug und sicherheitsorientiertem Fahren zu halten. Abhängig von Wagen und Perspektive gelingt dies einfach bis schwer. Wie schon erwähnt ist man mit dem Williams am besten bedient. Der englische Renner fährt fast wie auf Schienen und läßt sich demzufolge ohne größeren Probleme selbst durch die engsten Schikanen jagen. Schwieriger gestaltet sich dies mit dem Benetton. Schießt Ihr mit zuviel Tempo auf eine Kurve zu, neigt der Wagen zum Untersteuern und drängt vehement zur Fahrbahnaußenseite.

















Ein Forti röchelt vor sich hin.



Die Ideallinie ist dunkel schraffiert.



Monaco ist die Hölle. Wer hier ohne Fahrhilfen besteht, ist ein wahrer Meister.

Im Tunnel verändert sich das Motorengeräusch.







Um Welten voraus

An dieser Stelle muß ich sagen, es war kein Test wie viele andere. Alleine 30 Stunden habe ich in das Auswendiglernen der 17 Kurse investiert, zwei weitere Stunden waren nötig, um das Kurvenverhalten der verschiedenen Rennwagen auszuloten, erst dann begann das eigentliche Spiel. Formel 1 ist demzufolge weniger ein Game, dessen spielerisches Potential man von der ersten Sekunde an vollständig ausschöpfen kann. Vielmehr verbessern sich die Fahrkünste proportional zur Fahrdauer. Exakte Streckenkentnisse sind unerläßlich, wollt Ihr ohne aktive Fahrhilfen sowie in den höheren Schwierigkeitsgraden nicht hoffnungslos hinterherfahren. Doch genügt es nicht, den Verlauf des Kurses nur grob zu wissen. Nur wer im allerletzten Moment bremst, möglichst früh wieder



Wie im Fernsehen: die Zeitnahme.







Viele Original-Werbebanden finden sich im Spiel.



Bei einem Ausflug ins Gras saugen sich die Reifen mit Dreck voll.



Keine Seltenheit: die Gegner drängeln Euch zur Seite oder schießen Euch ins Heck.



Schumacher wie immer hart am Limit.





In den Pits wechselt Ihr Reifen und tankt nach.

Das waren noch Zeiten: Schumacher läßt Damon stehen.

DieTeams und ihre Fahrer

Insgesamt habt Ihr die Wahl aus 13 Teams und 35 Fahrern. Die Flitzer sind ihren realen Vorbildern nicht nur optisch hundertprozentig nachempfunden. Auch das Fahrverhalten ist verschieden, vor allem die Kurvengeschwindigkeiten unterscheiden sich recht deutlich.







beschleunigt und die Curbs mit in die Ideallinie einbezieht, hat gute Chancen aufs Treppchen zu fahren. Gerade aus der Pseudo-Cockpit-Perspektive gelingt dies jedoch phänomenal gut. Obwohl Ihr nicht im Wagen sitzt, also eigentlich gar nicht spüren könnt, wann die Haftungsgrenze überschritten ist, bekommt Ihr mit der Zeit ein untrügliches Gefühl für das Verhalten der Kutschen. Ähnliches habe ich bislang nur bei Formula One (2) auf dem PC erlebt. Ein weiteres großes Plus ist der nahezu stufenlos einstellbare Schwierigkeitsgrad. Über die Stärke der Gegner, Fahrhilfen, die Wahl der Perspektive und die Art des Controllers läßt sich Formel 1 entsprechend den individuellen Fahrkünsten nach Belieben anpassen. Wollt Ihr allerdings den maximalen Spielspaß herauskitzeln, empfehle ich die Cockpit-Perspektive, ein NeGcon-Pad und den Verzicht auf jegliche unterstützende Hilfen - so ist der Geschwindigkeitsrausch garantiert vorprogrammiert. Fehlt eigentlich nur noch ´ne ordentliche Akustik. Das Motorengeräusch ist zwar bei allen Kutschen gleich, doch was soll´s. Dafür drehen sie zügig und bissig nach oben und klingen auch auf Dauer nie nervig. Rast Ihr an den vollbesetzten Tribünen vorbei, registriert Ihr enthusiastisch anfeuernde Fans. Nennt Ihr eine Surround-Anlage Euer eigen, kreist die Zuschauerkulisse, bspw. im Hockenheim-Motodrom, sogar förmlich um Euch herum und der Streckensprecher ist ebenfalls auszumachen, wenn auch nur undeutlich. Die verbale Begleitung von Jochen Maas ist wohl Geschmackssache, im Sinne einer möglichst authentisch wirkenden Präsentation jedoch ein lobenswertes Feature. Einzig wirklicher Schwachpunkt von Formel 1 ist das oftmals nicht nachvollziehbare Verhalten der Gegner. Selbst beim Überrunden bremsen Euch die Jungs knallhart aus oder schießen Euch völlig überraschend ins Heck. Mit der Zeit vermag man dies aber besser und besser einzuschätzen. Schlußendlich rast Formel 1 an allen ähnlich gearteten Konkurrenzprodukten mit Lichtgeschwindigkeit vorbei und übernimmt unangefochten die Führung im Rennspiel-Genre. Ob sich daran in naher Zukunft etwas ändern wird, möchte ich in Frage stellen. Formel 1 ist trotz Super Mario 64 der heißeste Anwärter für mein persönliches Spiel des Jahres.



System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Bizarre Creations
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Psygnosis
Level:	17 Kurse		
Besonderheiten:	Memory-Card, Mad Catz, neGcon, Dolby Surround	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**10**
Gameplay	**10**

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

Tekken 2



Anna ist eine skrupellose Kämpferin, die selbst dem verschlagenen Heihachi das Wasser reichen kann



Sumo Ganryu strampelt in Annas gefürchtetem Knochenbrecher



Michelle kassiert einen Kick Out von Angel

Oft fragen PlayStation-Besitzer nach einem hochklassigen Prügelspiel für ihre Konsole: „So gut wie der beste Automat in der Spielhalle sollte es sein, mit massig Kämpfern und unzähligen Moves. Einen tollen Sound und eine perfekte Präsentation müßte es auch haben, kann es das geben?"Die Antwort kommt postwendend: „Nehmen Sie doch Tekken. Und wenn Sie noch mehr Kämpfer, noch bessere Spielbarkeit, tolle Spielmodi und Renderfilmchen bis zum Abwinken suchen, dann greifen sie zu Tekken 2 -das mit der neuen Beat´em Up-Formel für noch mehr Spielspaß...„

Bevor ich komplett in die Niederungen der Waschmittelwerbung abrutsche, erkläre ich lieber, warum Tekken 2 eben nicht nur eine Fortsetzung des Erfolgstitels darstellt, erschaffen um doppelt abzusahnen, sondern selbst Besitzern des ersten Teils keine Chance läßt, an dieser CD vorbeizukommen. Schon im Auswahlmenü wird man von der Flut der Neuerungen schier erschlagen. Das innovative Übungsprogramm für lernwillige Streiter, genannt Practice Mode, würde jedem Genrekollegen zur Ehre gereichen. Da man im Regelfall seinen Lieblingskämpfer perfekt erlernen möchte, braucht man genügend Freiraum, um alle Moves auszuprobieren. Zu diesem Zweck greift man sich einen Sparringspartner aus dem reichhaltigen Angebot. Auf ihn kann man stundenlang einprügeln, und als besonderer Service wird jeder Tastendruck am unteren Bildrand angezeigt. Pausiert man das Spiel, besteht die Möglichkeit, die vorhandenen Tastenkombination der Spielfigur auf dem Bildschirm nachzuschlagen.



Von Dinosauriern, Engeln und Känguruhs

Der klassische Arcade-Mode erinnert stark an den bekannten Vorgänger. Spielt man Tekken 2 mit einem der zehn Akteure, die nach dem Einschalten zur Verfügung stehen, komplett durch, darf man seinen Zwischenendgegner als neuen Kämpfer begrüßen. Im Maximalfall kommen zehn weitere Fighter zusammen. Allerdings fehlen noch Kazuya, bekannt aus dem ersten Teil, hier der erste Endboss, der fantastisch in Szene gesetzte Devil, ein geflügelter Dämon -übrigens der erste Wettstreiter mit übermenschlichen Fähigkeiten- und ein mysteriöser 23.Anwärter auf die Tekken-Krone. Die Lösung ist relativ einfach: Über den Kickboxer Bruce kommt man an Kazuya, dieser öffnet den Weg zu Devil, und der wiederum ist der Schlüs-



Roger bzw. seine bessere Hälfte Alex sind zwei der insgesamt fünfzehn versteckten Kämpfer in Tekken 2











Jun kugelt mit Vorliebe die Schulter der Gegner aus



Nina versetzt Jun den entscheidenden Schlag

sel zum Känguruh Roger. Doch damit gab sich Namco bei der Umsetzung des Coin-ops nicht zufrieden: Devil und Roger haben individuelle Alter Egos, sprich den Engel Angel und den Dinosaurier Alex. Allein der Anblick eines Velociraptors mit Boxhandschuhen ist ein wirklicher Genuß, ganz zu schweigen von den hinreißenden Animationen der gesamten Kämperriege, die letztendlich 25 Mitglieder aufweist. Im Survivor-Mode tritt man nacheinander gegen zufällig bestimmte Gegner an, wobei man die Blessuren der Vorkämpfe in die folgenden Matches mitnimmt. Der Team Battle Modegibt einem die Gelegenheit, bis zu acht Haudegen zu einer Mannschaft zusammenzustellen, die im K.O.-System gegen die gegnerische Truppe antreten; vor allem zu zweit ist dies ein königlicher Spaß. Um das Thema „Modi" abzurunden, seien noch der VS. Mode und der Time Attack Mode erwähnt, in denen man Schaukämpfe abhalten oder nach möglichst schnellen Siegen streben kann.



Kazuya hat eine dunkle Seite, den Devil Kazuya

Render-Wahnsinn

Obwohl das erste Tekken für PlayStation sechzehn Kämpfer zur Auswahl hatte, fanden sich nur acht individuelle Abspänne auf der CD. Doch auch dies wurde von Namco gnadenlos ausgereizt und aufgebohrt. Wirklich alle Charaktere bekamen dieses Feature spendiert, inklusive Alex und Angel! Die Filmchen von Kazuya, Law und Anna möchte ich besonders hervorheben, die ganze Bandbreite von Comedy über Action-Drama bis Erotik wird hier in wenigen Augenblicken abgedeckt.

Bei manchen Sequenzen wechselt die Darstellungsperspektive automatisch

Die hohe Kunst

Wie schon erwähnt, bedienen sich die Krieger ausschließlich ihrer individuellen Kampftechniken, die durchweg ohne jegliche Magie oder fantastische Einlagen auskommt (sieht man einmal von Angel und Devil ab). Die Moves des ersten Teils blieben erhalten, das Repertoire wurde lediglich aufgestockt. Obendrein wurden die Kämpfer grafisch überarbeitet und mit neuen Hintergründen versehen. Nach Blitzen oder Flackern sucht man weitgehend vergeblich, der wandelnde Grafikfehler Kuma aus Tekken 1 beispielsweise erstrahlt jetzt in neuem Glanz. Durch die Ergänzungen kristallisieren sich die spezifischen Techniken besser heraus. Martial Arts-Verfechter wie Baek oder Lei arbeiten vornehmlich mit Fußfeger-Kombinationen. Bruce, Alex und Roger gehören in die Kickboxer-Ecke, und die gesammelte Damenschaft verläßt sich auf handfeste Schlag- und Griffeinsätze. Dadurch werden auch die Defensiv-Taktiken klarer definierbar. Gegen King bzw. Armor King geht man in die tiefe Deckung und entrinnt somit den fiesen Schienbeintritten. Schwergewichte wie P.Jack, Jack oder Kuma hält man vornehmlich auf Distanz. Experten trainieren für die 10-Hit-Kombo oder perfektionieren den fatalen Superschlag, der über 50% der Lebensenergie abzieht.

Irgendwelche Kritikpunkte?

Allenfalls die zweidimensionalen Hintergründe und die minimal eckige Grafik der Darsteller könnten ansatzweise als Mangel gewertet werden, doch wer sich schon an solchen Feinheiten stößt, wird wohl mit keinem Produkt glücklich. Halt, eine Sache haben wir vermißt: das lustige Spiel, um die Ladezeiten zu verkürzen, dafür wurde aber die Ladezeit als solche verringert. Und überhaupt: Wozu also Galaga zocken, wenn man Tekken 2 haben kann?



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory-Card
Hersteller:	Sony Computer Ent.
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Sony Computer Ent.
Veröffentlichung:	Erhällich
Ca. Preis:	99,- DM

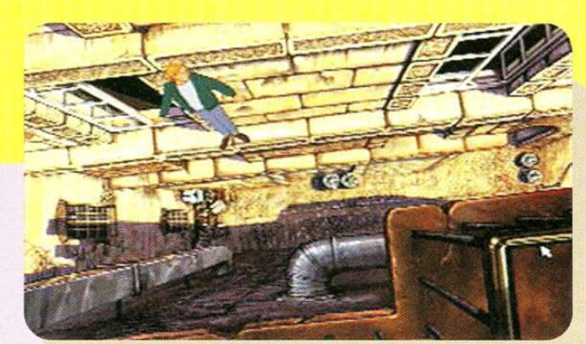
10 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	10

Julian Ossent • Holger Gößmann

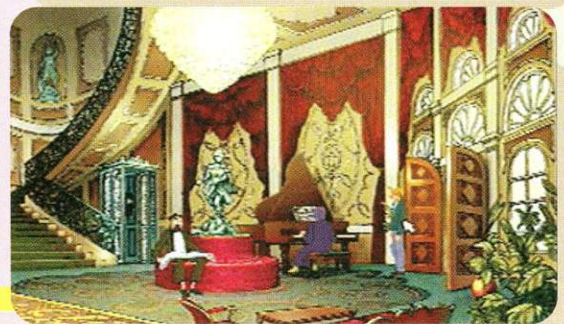
Baphomets Fluch

BAPHOMETS FLUCH

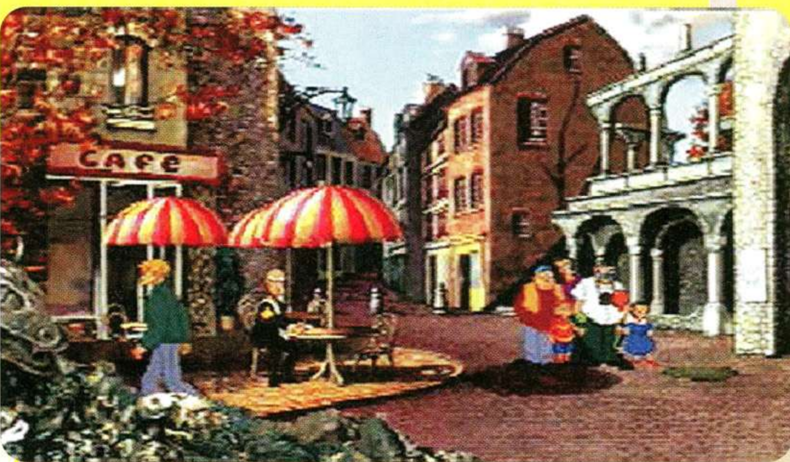

Höhenangst können Schatzjäger hier nicht gebrauchen


Erste Gespräche mit der Reporterin Nicole Collard


Der Kostümladen bringt Euch auf die Spur des Mörders


Die alte Frau am Klavier erweist sich als äußerst hilfreich

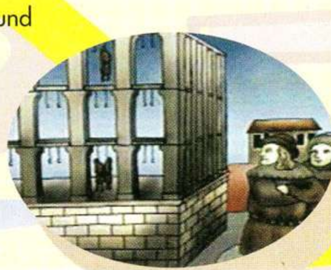

Im Kanalsystem findet Ihr die Clownnase



Die Pariser Verkehrspolizei bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Ausruhen

Alle Fans von Grafik-Adventures dürfen sich freuen, denn nach dem exzellenten Discworld ist nun ein weiterer hervorragender Vertreter seines Genres erhältlich

Hauptdarsteller in Broken Sword, so der englische Originaltitel, ist der amerikanische Student George Stobbart, der seinen Urlaub in Paris verbringt, um die Stadt der Liebe und des „savoir-vivre" in vollen Zügen zu genießen. Doch an einem schönen Herbstmorgen in einem der ruhigen Straßencafés sitzend wird er Zeuge, wie ein als Clown verkleideter Mann einem der anderen Bistro-Gäste die Aktentasche stiehlt, stattdessen eine Ziehharmonika zurückläßt und in einer Seitengasse verschwindet. Doch ehe George reagieren kann, entpuppt sich das Musikinstrument als Zeitbombe, und eine gewaltige Explosion, die unser Protagonist nur mit Glück überlebt, verwüstet das Café. Eben dieses Glück hat der Besitzer der Aktentasche nicht, er kommt bei dem Attentat ums Leben. Nachdem George vorübergehend als Tatverdächtiger verhört wurde, beschließt er, der Sache selbst auf den Grund zu gehen; dabei erhält er unerwartet die Unterstützung von Nicole, einer jungen Fotojournalistin, die den Ermordeten im Bistro treffen sollte. Doch die beiden ahnen nicht, in was sie da hineinrutschen und was Ihnen noch bevorsteht, denn der Clown ist mehr als nur ein irrer Attentäter; und schon bald erfährt unser Detektiv-Duo, daß selbst der seit Jahrhunderten für ausgelöscht gehaltene Ritterorden der Templer, der die Pilger während der Kreuzzüge verteidigte und Anfang des 14. Jahrhunderts der Inquisition zum Opfer fiel, tief in diesen Mordfall verstrickt ist.





Der Museumsdirektor ist eine große Stütze bei Eurer Suche



Auf der Karte erscheinen nach und nach mehr Orte



In Montfaucon stößt George auf weitere Überreste der Templer

Gesteuert wird George über ein einfaches Point-and-Klick-Interface, an den entsprechenden „Hot Spots" kann man Gegenstände aufnehmen, bereits im Inventar befindliche benutzen sowie mit anderen Charakteren sprechen. Während der Kommunikation sind kleine Icons eingeblendet, die Gesprächsthemen symbolisieren. Durch einen Klick werden sie ausgewählt, und die jeweilige Person erzählt (hoffentlich) alles darüber, was sie weiß. Insgesamt muß man mit rund 60 Personen plaudern und über 70 Orte besuchen, um ans Ziel der ungewissen Reise zu kommen. Da George bei zuviel Übereifer auch das Zeitliche segnen kann, dürft Ihr jederzeit abspeichern, um nicht ganze Passagen noch einmal spielen zu müssen.

Geschichtlicher Abriß:

Die Templer waren ein Ritterorden, der während der Kreuzzüge zum Schutz christlicher Pilger auf deren Reise ins besetzte Jerusalem eingesetzt wurde. Im Laufe der Jahre erlangten sie große finanzielle und politische Macht, da ihnen auf Grund ihrer überragenden militärischen Fähigkeiten und ihrem selbstlosen Einsatz Könige und sogar Päpste Staats- und Kirchenschätze anvertrauten. Dadurch schufen sie sich jedoch auch jede Menge Feinde, die das Gerücht in die Welt setzten, die Templer beteten in Wahrheit einen Dämon namens Baphomet an. Das nutzte der französische König Philipp IV. 1307 letztlich aus, als er, in der Hoffnung sich den legendären Schatz der Templer aneignen zu können, die Ordensritter verhaften und exekutieren ließ. Doch diese hatten, die Situation vorausahnend, alle Reichtümer mit ihrer Flotte in Sicherheit bringen lassen. Wohin, ist bis heute ungeklärt.

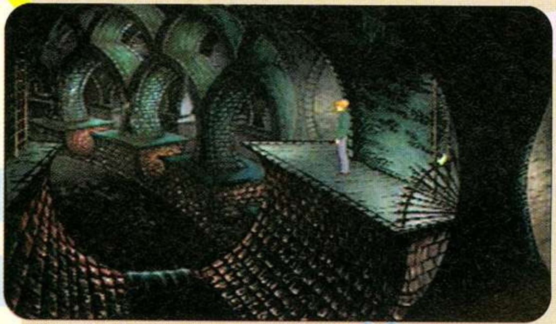


Der Putzmann ist keine besonders gute Hilfe für Euch

Verflucht gut

Baphomets Fluch gehört sicher zu den besten Adventures, die ich je gespielt habe; was hier an Atmosphäre aufgebaut wird, sucht seinesgleichen. Die Grafiken sind liebevoll gezeichnet und extrem detailliert, die Animation der Personen fast schon wie in einem Zeichentrickfilm und die Sounduntermalung grandios mit einem Orchester in Szene gesetzt. Doch was noch viel wichtiger ist, auch spielerisch wurden kaum Fehler gemacht. Die Puzzles sind fair und logisch, manchmal vielleicht sogar etwas zu einfach, - blödsinniges Herumprobieren entfällt, und das gefällt. Lediglich die Gespräche sind mir teilweise etwas zu lang geraten, gerade in Irland wird definitiv zu viel geschwafelt. Trotzdem bleibt Baphomet´s Fluch bis zum Ende spannend und atmosphärisch dicht gepackt, Fans der Indiana Jones-Filme werden hier Anleihen en masse finden. Fazit: Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern; jeder, der sich auch nur im entferntesten für Spiele dieser Art interessiert, sollte sofort zugreifen.

Die Gespräche mit Nicole sind immer sehr erfreulich



Die Grafik ist hervorragend gezeichnet

System:	PlayStation	Hersteller:	Sony
Genre:	Grafik-Adventure	Entwickler:	Revolution
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, Maus	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**9**

Stephan Girlich • Markus Appel

wipEout 2097



Die Ego-Perspektive vermittelt das bessere Fluggefühl...



...die Außenansicht dagegen die bessere Übersicht.





Exakte Streckenkentnisse sind für gute Zeiten unerläßlich.

Für wipEout 2097 konnte Psygnosis mit Red Bull einen passenden Sponsor an Land ziehen. Die österreichische Firma hat wohl ein nettes Sümmchen abgedrückt, denn ob beim Laden oder als Werbung auf der Strecke, mit dem Namen Red Bull werdet Ihr ständig konfrontiert. Ob das Zeug allerdings wie versprochen hilft, die Raktionszeiten zu verbessern, lassen wir mal dahingestellt sein.

Der Spielablauf wurde völlig neu gestaltet. Ihr entscheidet Euch für einen von vier Gleitern, die Leistungsdiagramme (Beschleunigung, Top Speed, Handling, Schutzschild) helfen Euch bei der Wahl. Mit der Vector-, Venom- und Rapier Class sind zunächst drei Rennklassen vorhanden. Je zwei Strecken müssen gewonnen werden, beliebig viele Versuche sind erlaubt. Habt Ihr dies gemeistert, geht´s zur Phantom-Challenge. Nun heißt es, alle sechs Strecken hintereinander mit maximal drei Continues in der Geschwindigkeit der Rapier Class als Erster zu beenden. Plaziert Ihr Euch unter den ersten Drei, dürft Ihr das Rennen ohne den Verlust eines Credits wiederholen. Als nächste Herausforderung startet Ihr in der Phantom Class, mit zwei neuen Strecken und nochmals gesteigertem Spieltempo. Das grande Finale stellt die Piranha Challenge dar, in der alle acht Strecken hintereinander mit der höchsten Geschwindigkeit und erneut nur drei Continues durchgespielt werden sollen - zur Belohnung erhält der Sieger mit der Piranha einen fünften Gleiter, dessen Fahrleistungen den anderen Fliegern weit überlegen sind. So weit, so gut. Gesteuert wird aus der Ego-Perspektive oder der Außenansicht, natürlich wird das neGcon wieder unterstützt. Überquert Ihr die verschiedenfarbigen Felder am Boden, erhaltet Ihr ein Extra. Diese umfassen verschiedene Waffen wie bspw. Missiles, Energiestöße oder Smart Bombs oder machen Euren Flieger für kurze Zeit unverwundbar. Der Autopilot übernimmt für ein paar Sekunden den Gleiter, überläßt Euch aber häufig die Steuerung wieder an den unmöglichsten Stellen, so daß Ihr, völlig machtlos dagegen, in die Seitenbegrenzung knallt. Dann solltet Ihr die blauen Beschleunigerpfeile nutzen, die Euch zügig wieder auf Geschwindigkeit bringen. Die Anzahl der Gegner liegt zwischen 12 und 15, mit steigendem Schwierigkeitsgrad nehmen sie Euch immer heftiger unter Beschuß. Deswegen sollte man regelmäßig einen Blick auf die Schadensanzeige wer-



Ist der Energievorrat so knapp wie auf dem Bild, steuert Ihr besser die Pits an.

The Future Sound of wipEout 2097

Ab dem 30. September gibt´s die Soundtrack Compilation als Audio-Doppel-CD von Virgin. Hier schonmal vorab die komplette Tracklist:

The Prodigy - Firestarter
Future Sound Of London - We have explosive
The Chemical Brothers - Loops of Fury
The Chemical Brothers - Leave Home
Fluke - V Six
Fluke - Atom Bomb
Orbital - P.E.T.R.O.L.
Leftfield - Afroride
Photek - Titan
Photek - The Third Sequenze
Underworld - Tin There
Daft Punk - Musique
Source Direct - wipEout 2097



Das Red Bull-Logo wurde sehr häufig auf den Strecken plaziert.



Viele Abschnitte sind nur spärlich aus geleuchtet.

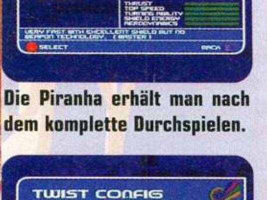
Der transparent glimmende Abgasstrahl ist ein grafisches Schmankerl.

fen und, wenn nötig, die Pits zum Aufladen ansteuern, denn ist die Energie erstmal verbraucht, explodiert der futuristische Renner urplötzlich mitten auf der Strecke. Schafft Ihr eine Runde ohne Fehler, erscheint der Schriftzug „Perfect Lap" auf dem Screen. Erfolgreich beendete Rennklassen, neGcon-Konfiguration und Bestzeiten speichert Ihr auf Memory Card, bei einem Neustart werden diese Daten automatisch geladen.

Die Phantom Class müßt Ihr Euch erst erspielen.

Improve Your Reaction Time

Es ist schon erstaunlich, was die Entwickler nach und nach an Geschwindigkeit aus der PlayStation herauskitzeln; wipEout 2097 aber schrammt nur noch haarscharf an den Grenzen des Erträglichen und Spielbaren vorbei. Dabei beginnt die futuristische Raserei recht gemächlich. Die ersten sechs Strecken sind selbst im Tiefschlaf zu meistern, die Gegner sind nicht mehr als bewegliche Hindernisse. Doch schon der Sprung in die Phantom Class trennt die Spreu vom Weizen. Profis kommen noch relativ problemlos durch, der Rest verabschiedet sich bereits hier von weiteren Erfolgen. Die ultimative Herausforderung ist die Piranha-Challenge: alle acht Strecken nacheinander im höchsten Schwierigkeitsgrad mit nur drei Continues zu knacken - das werden wohl nur die absoluten Hardcore-Freaks auf die Reihe kriegen. Zwar ist die Steuerung sehr direkt, und die Gleiter lassen sich auch wesentlich besser steuern, als vom ersten Teil bekannt; durch das unglaublich hohe Spieltempo, die extrem fordernde Streckenführung, das nervtötende Zeitlimit und die massiv attackierenden Gegner ist es letztendlich nicht unwesentlich vom Glück abhängig, schadlos durchzukommen, um alle Rennen als Erster zu beenden. Versteht mich bitte nicht falsch, ich persönlich finde wipEout 2097 einfach klasse und deutlich motivierender als den ersten Teil. Endlich ein Racer, den man nicht innerhalb weniger Stunden komplett durchgezockt hat. Doch bin ich der festen Überzeugung, daß der „Otto-Normal-Spieler", wie schon gesagt, spätestens ab der Phantom Class über kurz oder lang das Pad völlig frustriert aus der Hand legen wird. Da hilft auch ein 5l-Kanister Red Bull keinen Millimeter weiter. Entweder habe ich es im Blut, die Kontrolle über ein derart höllisch schnelles Spiel zu behalten, oder ich loose halt ständig ab. Letzteres wäre sehr schade, denn in technischer Hinsicht ist das wipEout-Sequel ein absoluter Blickfang. Die Strecken sind aufwendig und abwechslungsreich in Szene gesetzt, die verschiedenen Waffen fegen die Gegner mächtig spektakulär von der Piste. Das i-Tüpfelchen ist die geniale Soundkulisse: die FX klingen bombastisch und sind in Dolby Surround abgemischt, die treibenden Techno-Tracks möhren mit sattem Bass aus den Boxen. Schlußendlich empfehle ich wipEout 2097 Geschwindigkeitsfanatikern und Leuten ohne Nerven, der Rest sollte ausführlich anspielen.



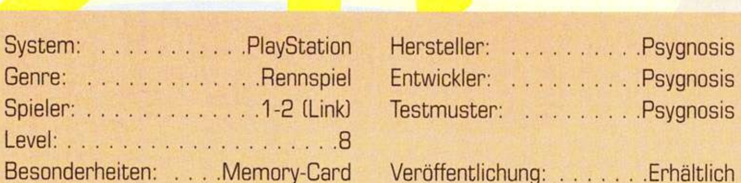
Die Piranha erhält man nach dem komplette Durchspielen.



Das neGcon läßt sich beliebig konfigurieren.



Ihr müßt die Strecken gewinnen, um im Spiel voranzukommen.



System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Psygnosis
Level:	8		
Besonderheiten:	Memory-Card	Veröffentlichung:	Erhältlich
	neGcon	Ca. Preis:	109,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**10**
Gameplay	**9**

Götz Schmiedehausen

PlayStation Hardware & MIP-Club

Das Phänomen „PlayStation"

Sony - die unbekannte Größe im Videospiel-Business? Es scheint so, wenn man bedenkt, daß Sega, der direkte Konkurrent im CD-Lager, von der Entwicklung der PlayStation völlig überrascht war und seinen ersten Titel für den Saturn auf Biegen und Brechen fertigstellte, um ihre 32-Bit-Konsole noch vor Sony auf dem japanischen bzw. amerikanischen Markt zu bringen. In Europa konnte man in etwa das gleiche Schauspiel beobachten. Über ein Jahr später muß man Sony zu einer fast hundertprozentig fehlerfreien Markteinführung in Europa gratulieren. Trotz des scheinbaren „Newcomer"-Maluses unterlief ihnen nicht der beliebteste Fehler der Branche, mit Rechenpower protzen zu wollen. Denn sie schlagen ihre Gefecht nicht allein mit Hardware-Muskelspielen, sondern auf dem einzig wichtigen Feld, dem der Software. Von Anfang an verstand es Sony Computer Entertainment, Top-Titel aller Genres in schöner Regelmäßigkeit zu veröffentlichen und der Konkurrenz selbst auf angestammtestem Boden, wie dem Jump'n Run-Sektor, der Disziplin Beat'em Up oder dem wichtigen Rennspiel-Bereich, den Schneid abzukaufen. Hinzu kommt eine vernünftige Preispolitik, welche das Gerät schnell aus den Gefilden des Hochpreissegments (599.- DM) in für die Allgemeinheit erschwinglichere Gewässer (399.- DM) lenkte. Zum Jahresende 1996 diktiert Sony mit einem übermächtigem Marktanteil von 9:1 den 32-Bit-Markt in Deutschland fast nach Belieben.

Das Gerät „PlayStation"

Sonys Entwickler haben in punkto Hardware ganze Arbeit geleistet. Keine Next Generation-Konsole, die sich derzeit auf dem Markt befindet, kann der PlayStation das Wasser reichen, -vor allem im aussichtsreichen 3D-Bereich oder was ausgereifte Detaillösungen wie Memory Card oder analoge Controller betrifft. Zudem hat Sony weder weitere Verplichtungen im 8-/16-Bit-Sektor noch irgendwelche Zuordnungsprobleme. Die PlayStation wurde ausschließlich als Videospielkonsole konzipiert und konstruiert. Multimedia-Experimente bleiben außen vor. Dafür kann die Hardware auch bei klassischen Bitmap-orientierten Titeln mithalten, dies demonstrieren Titel wie Raiden oder die Eigenproduktion Philosoma. Viele andere Titel mit aufwendigen Full Motion-Videosequenzen zeigen, daß Sonys PlayStation auch in Sachen JPEG-Fähigkeiten die Nase vorn hat.

Nach Exklusiv-Titeln wie Resident Evil, Formel 1, Tekken 2 oder Crash Bandicoot hat man die ersten Schlachten um den Videospielthron erfolgreich geschlagen. 1997 muß man sich einer neuen Herausforderung stellen, dem Nintendo 64.





Der Kult „PlayStation" - der MIP-Club

Unaufhaltsam wächst das Heer der PlayStation-Zocker in Deutschland. Mittlerweile hat Sony auch einen Club für PlayStation-Fans gegründet, den Most Important Player-Club (MIP-Club). Mitglieder erhalten automatisch die VIP-CD mit aktuellen Spiele-Demos, außerdem den MIP-Pin und ein MIP-Club-T-Shirt.

Über die Newsletter erhält man zudem Produktinformationen, Infos über Veranstaltungen oder andere interessante Neuigkeiten aus der Welt der PlayStation.



Die Mitgliedschaft kostet jährlich 35.-DM
Euer Anmeldeformular erhaltet Ihr bei:

PlayStation MIP-Club
Postfach 10 12 40
64 212 Darmstadt









Schädlingsfreies Obst leicht gemacht

Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."

Schlechte Zeiten für Obsthändler.

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.

Apfel im Schlafrock

CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
NAUGHTY DOG
SONY

SONY
PlayStation

IT'S NOT A GAME.









LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124 207

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
TEL.:0541-66016+17

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOLE	200,00	299,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THEME PARK	30,00	59,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
NBA IN THE ZONE	25,00	49,90
FIFA 96	20,00	39,90
RAYMAN	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
WARHAWK	25,00	49,90
PANZER GENERAL	30,00	59,90
JOHNNY BAZOOKATONE	20,00	39,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMEL 1	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 1	25,00	49,90
DESCENT (JP)	30,00	59,90
GALAXIAN 3 (JP)	20,00	39,90
STARBLADE (JP)	20,00	39,90
NIGHT STRIKER (JP)	20,00	39,90
DRAGON BALL Z (JP)	20,00	39,90
COSMIC RACE (JP)	15,00	29,90
MYST (JP)	30,00	59,90
WINNING 11 (JP)	15,00	29,90
REVOLUTION X (US)	15,00	29,90
DIE HARD TRILOGY U.S.	40,00	69,90
SILVERLOAD (US)	30,00	59,90
HARDBALL 5 (US)	25,00	49,90
DEFCON 5 (US)	20,00	39,90
ROAD RASH (US)	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
TUNNEL B 1	109,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
CRASH BANDICOOT	99,90
WIPEOUT 2097	99,90
MYST	99,90
SIM CITY 2000	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
TILT	89,90
TOMB RAIDER	99,90
IN THE HUNT	99,90
ONSIDE SOCCER	99,90
BURNING ROAD	89,90
WARHAMMER	99,90
DAVIS CUP TENNIS	99,90
TEKKEN 2	109,90
COMMAND & CONQUER	89,90
MADDEN 97	99,90
PO ED (US)	119,90
BLAZ. DRAGONS U.S.	119,90
X COM (US)	59,90
AYRTON SENNA	99,90
BEDLAM	99,90
DESRUPTOR	99,90

PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
RGB KABEL	29,90
CONTRA GUN	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MEMORY DISC DRIVE	159,90
ASCII PAD	69,90
4 PLAYER ADAPTOR	69,90
NEGICOM PAD	89,90
MEMORY CARD PLUS	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	30,00	59,90
SUPER PROBOTECTOR	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
ROYAL RUMBLE	15,00	34,90
ILLUSION IN TIME	30,00	59,90
MEGAMAN X 2	20,00	44,90
NHL 95	15,00	34,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
TOY STORY	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
STREETFIGHTER 2	10,00	29,90
WWF RAW	15,00	34,90
JOHN MADDEN 94	10,00	29,90
INT. S.STAR SOCCER	30,00	59,90
DONALD IN MAUI	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
STAR WARS	15,00	34,90
THEME PARK	40,00	69,90
WING COMMANDER	10,00	29,90
SPARKSTER	15,00	34,90
DRAGON	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
ASTERIX & OBERLIX	40,00	69,90
B O B	20,00	44,90
LOST VIKINGS	15,00	34,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
PGA GOLF	20,00	44,90
NBA LIVE 96	30,00	59,90
FLASHBACK	20,00	44,90
F ZERO	5,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
FIGHTING VIPERS JP.	139,90
EXHUMED	99,90
TOMB RAIDER	99,90
NHL POWERPLAY	89,90
TILT	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
3 DIRTY DWARVES	99,90
TUNNEL B1	99,90
HEXEN	89,90
BEDLAM	89,90
IN THE HUNT	99,90
MADDEN 97	89,90
BUG 2	89,90
VIRTUA COP 2	129,90
HEART OF DARKNESS	89,90
SONIC FIGHTERS	89,90
WORLDWIDE SOCCER	99,90
DISCWORLD	99,90
NIGHTS	149,90
CASPER	99,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,90
ALIEN TRILOGY	99,90
NIGHT WARRIORS	109,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
LENKRAD	129,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
6 PLAYER ADAPTOR	69,90
RF UNIT	59,90
RGB KABEL	29,90
BACK UP MEMORY	109,90
MISSION STICK	149,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE	200,00	299,90
WIPEOUT	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
X MEN	25,00	49,90
MYST	20,00	39,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
WORMS	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
CORPSE KILLER	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
TITAN WARS	20,00	39,90
THEME PARK	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
NBA JAM	20,00	39,90
PANZER DRAGOON 2	25,00	49,90
DIGITAL PINBALL	25,00	49,90
EURO 96	20,00	39,90
ATHLETE KINGS	30,00	59,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA	20,00	39,90
FIFA 96	25,00	49,90
BUG	20,00	39,90
WING ARMS	25,00	49,90
PARODIOUS	20,00	39,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90
RISE 2	15,00	29,90
STREETFIGHTER MOVIE	10,00	19,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

FAX. : 0541 - 66015

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
EARTHWORM JIM	10,00	29,90
FIFA 95	10,00	29,90
GENERAL CHAOS	15,00	39,90
GUNSTAR HEROES	10,00	29,90
JOHN MADDEN 92-95	5,00	14,90
LIGHT CRUSADER	25,00	49,90
RISTAR	15,00	39,90
QUACKSHOT	5,00	14,90
STORY OF THOR	25,00	49,90
THEME PARK	25,00	44,90

NINTENDO ULTRA 64

	NEU
NINTENDO 64 US	499,90
MEMORY CARD	89,90
CONTROL PAD	89,90
MARIO 64	169,90
PILOT WINGS	169,90
WAVE RACER	169,90
MISSION IMPOSSIBLE	4 ORT
BLAST CAP	4 ORT

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
MULTI MEGA	75,00	129,90
CONTROL PAD	5,00	14,90
ADAPTOR	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
TERRANIGMA	109,90
LUFIA 2	139,90
DONKEY KONG 3	129,90
CIVILIZATION	139,90
DIE SCHLÜMPFE 2	129,90
WINTER GOLD	109,90
TETRIS ATTACK	99,90
STREETFIGHTER ALPHA	129,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
TOP HUNTER	20,00	44,90
AEROFIGHTERS 2	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	15,00	29,90
PULSTAR	30,00	59,90
STREETHOOP	20,00	44,90
WORLD HEROES 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE AN-GEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ABZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

PLAYSTATION UMBAU





ERWEITERN SIE IHRE SPIELEAUSWAHL FÜR DIE PLAYSTATION, SPIELEN SIE IMPORTE AUS DEN U.S.A. & JAPAN 6 MONATE VOR DEUTSCHER ERSCHEINUNG. BESSERE BILDQUALITÄT DURCH 60 hz TECHNIK (RGB) UND VOLLBILD OHNE BALKEN SIND WEITERE VORTEILE DES UMBAUS. ALS BONUS BEHEBT UNSER TECHNIKER DAS HITZEPROBLEM DER PLAYSTATION OHNE DAS GERÄT MIT LÖCHERN ZU BESCHÄDIGEN.

DER UMBAU PREIS BETRÄGT 125,- DM, RGB KABEL 29,90 DM + 12,- DM VERSANDKOSTEN. BITTE NUR IHR GERÄT (OHNE KABEL) ZU UNS SCHICKEN. UMBAUDAUER CA.2 TAGE. WIR WEISEN DARAUF HIN, DAß DIE FIRMA METROPOLIS FÜR UMBAUGERÄTE KEINE GARANTIE GEWÄHRLEISTET. DENNOCH MIT ÜBER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMGEBAUT WURDEN, KÖNNEN SIE SICHER SEIN DAS IHR GERÄT VON EINEN QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMGEBAUT WIRD.

SEGA SATURN — OHNE SPIEL **399,90 DM**

PlayStation — OHNE SPIEL **399,90 DM**

PlayStation — **50,- DM SOFORT SPAREN !** MIT UMBAU & RGB KABEL **499,90 DM**

Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

Killer Instinct Gold

Einstiegshilfe

Neuensteiger sollten sich mittels der Trainingsmodi zunächst mit dem Combo-System anfreunden und hierauf fleißig im Practice üben. Der Endgegner Gargos kann nur durch einen Special-, Super Move oder einen Combo besiegt werden. Eine recht langwierige, aber sichere Taktik, Gargos bis kurz vor das Existenzminimum zu bekommen, ist folgende: Springt Gargos an und tretet zu, springt dann sofort wieder zurück. Wenn Ihr das Ganze oft genug wiederholt, trefft Ihr ihn früher oder später.













Meine Damen und Herren: Das Rad!

Dank der Super Bars lassen sich mit nur vier Hits 40 % Damage erreichen

Der Endgegner Gargos ist am besten mit einfachen Tritten zu besiegen

Auf der letztjährigen ima konnten wir erstmals den Killer Instinct 2-Automaten genauer unter die Lupe nehmen (einem Gerücht zu Folge soll es dort noch andere Automaten gegeben haben). Jetzt hat das ewige In-die-Spielhalle-rennen endlich ein Ende. Die US-Version von KI Gold ist für das N64 erhältlich, und sie hält mehr, als sie versprechen kann.

From Tusk till Dawn

Jago, Spinal, Glacius, Orchid, Combo, Fulgore und Sabrewulf haben alle auf irgendeine Weise den Sprung ins KI Gold Turnier geschafft. Lediglich Thunder, Riptor und Cinder werden durch drei neue Kämpfer ersetzt. Tusk ist der Fabio unter den Prügelknaben, Kim Wu und Maya haben vier gewaltige Argumente, die selbst Nostalgiker den Verlust der drei ehemaligen Fighter leicht verkraften lassen. Das Schlagrepertoire jedes einzelnen Charakters ist noch komplexer als das des ersten Automaten. Jeder Turnierteilnehmer besitzt mehrere Combo Openers, etliche Special- und Super-Moves und diverse End-Specials. Doch das sind zunächst nur die Grundbausteine der Combotechnik. Erst mit Auto Doubles, Linkers, Throw Combos, Juggles usw. lassen sich Combos mit bis zu 80 (!) Hits zusammenbasteln. Ein wesentlicher Unterschied zum ersten Automaten liegt in den Super Moves, eine Art Special Moves, die allerdings sogenannte Super Bar Blocks erfordern, die man dadurch erhält, daß man den Gegnern entweder eines auf die Mütze gibt oder aber deren Attacken blockt. Lästige Widersacher können neuerdings auch genommen und geworfen werden, ein Feature, das je nach Geschmack im Options Menü wieder ausgeschaltet werden kann. Eine weitere Neuheit ist die Tatsache, daß jeder Move durch einen Counter Move gestoppt werden kann, was selbstverständlich hohe Konzentration erfordert und die Spielgeschwindigkeit enorm



Mit einem Ultra Combo kann man Gegner vom Dach schubsen



Der Verlierer liegt nach dem Kampf regungslos am Boden



Hasta la vista, Gargos!



Spinal hat einen der witzigsten Hintergründe



Jeder Kämpfer hat seine individuellen Siegerposen



Die Hintergründe sind im Gegensatz zum Automaten wirklich 3D

nach oben jagt. Ultra Breaker, Super Bar Blocks, Shadow Moves, Slow Motion End Finishes - Moment mal, ich versteh´ nur Bahnhof ! Macht nichts! Für Neueinsteiger, die keinen Internetzugang haben, hält KI Gold neben einem Practice Mode noch zwei Trainingsmodi bereit. Sämtliche Moves können per Liste aufgerufen und ausprobiert werden. Im Focused Training macht der Computer je nach Belieben alles Mögliche vor, das dann von uns innerhalb einer gewissen Zeit nachgemacht werden muß. Im eigentlichen Arcade Mode bestreitet man ein Turnier, an dessen Ende nicht mehr Eyedol, sondern Gargos darauf wartet, besiegt zu werden. Je nach durchgespieltem Schwierigkeitsgrad erhält der Spieler Level 1 bis Level 5 Options, die so nützliche Dinge wie Easy Combo Breakers, Full Super Bar, Fast Fireballs oder Early Ultimates enthalten. Da das Nintendo 64 ja bekanntlich eine Familienkonsole ist, wurde mit den drei Modi Team, Team Elimination und Tournament auch an Menschen gedacht, die sich gegenseitig verprügeln wollen.



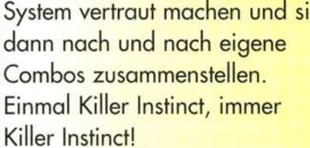
Ein Ultra Combo hat bis zu 80 Hits

K.I. Feeling

Sensationell! Killer Instinct Gold revolutioniert den Beat´em Up-Markt! Kein anderes Prügelspiel bietet eine derartige Komplexität bzw. ein derart ausgeklügeltes Combo-System. Einfache 5-8 Hit-Combos sind relativ schnell erlernt, und selbst mit einfachen Tritten und Schlägen macht KI Gold unglaublich Spaß. Für Langzeitmotivation ist ebenfalls mehr als bestens gesorgt: Killer Combos mit über 12 Hits verlangen eine detaillierte Kenntnis des Kämpfers, und bis man extrem schwere Moves wie Ultra Breakers, Speed-Up Combos oder Parry Opener im Schlaf beherrscht, vergehen Wochen. Dank der Trainingsmodi können sich auch absolute Anfänger leicht mit dem Combo-System vertraut machen und sich dann nach und nach eigene Combos zusammenstellen. Einmal Killer Instinct, immer Killer Instinct!


Am Ende eines Ultimate Combos führt jeder Kämpfer einen Fatality aus


Tusk erinnert stark an Fabio





System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Rare
Spieler:	1-2	Testmuster:	O.I.T. Tel.: 0711 / 613758
Level:	11+	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Batterie	Ca. Preis:	K.A.

10 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	10

Philipp Noack · Stefan Hellert

Star Gladiator


Der gefiederte Zelkin ist schnell und stark

Einstiegshilfe

Wer oft mit Freunden zusammen vor der PlayStation sitzt, sollte sich den Group Battle-Mode genauer ansehen. Hier kann sich jeder Spieler Teams mit bis zu fünf Fighter zusammenstellen und gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Die agressive Art der Verteidigung mittels Plasma Reflect verlangt viel Gefühl für das richtige Timing, außerdem muß man den Trefferpunkt des gegnerischen Schlages richtig einschätzen. Plasma Revenge eignet sich für den Anfänger besser, da hier automatisch nach einem geblockten Angriff zurückgeschlagen wird. Im Trainingsmode werden übrigens die gedrückten Tastenkombinationen unterschiedlich angezeigt. Wenn z.B. das A in einem Dreieck auftaucht, bedeutet das, daß dieser Combo an dieser Stelle mit einem stehenden Guard geblockt werden könnte.

Als Kind in den Straßen von Neo-Tokyo ausgesetzt, wurde Hayato von einer barmherzigen Seele zusammen mit anderen Waisenkindern aufgenommen. Um seine Schuld zu begleichen, verdingte sich der zum jungen Mann Herangewachsene als Kopfgeldjäger. Er verabscheute jedoch bald den kriminellen Umgang, und so meldete er sich voller Optimismus für ein Projekt namens Star Gladiator. Es wurde zur Bekämpfung des genialen und extrem gefährlichen Edward Bilstein und seines „Fourth Empire" ins Leben gerufen. Capcom verlegt das Kampfgeschehen in die Zukunft, in eine düstere Zukunft. Die Figuren von Star Gladiator gehören zwei verfeindeten Gruppen an. Hayato, June, Gamof und Saturn gehören der „Earth Federation", einer fiktiven Weltorganisation, an. Ihnen stehen Gerelt, Vector, Rimgal, Zelkin, Gore und natürlich Bilstein selbst, als finsterer Anführer des „Fourth Empires", gegenüber. Die Vernichtung der jeweils anderen Partei treibt die Teilnehmer dieses intergalaktischen Wettstreits zu absoluten Höchstleistungen, genau wie Capcom seine Gamedesigner: Star Gladiator enthält vielfältige Möglichkeiten der virtuellen Selbstverteidigung. Alle Fighter beherrschen eine riesige Palette von Standard- sowie eine Reihe von jeweils individuellen Special Moves. Jeder hat eine Wurftechnik im Repertoire, ebenso wie zwei Attacken, sobald der Gegner am Boden liegt. Wurde


June verdreht mit ihrem Final dem Gegner den Kopf

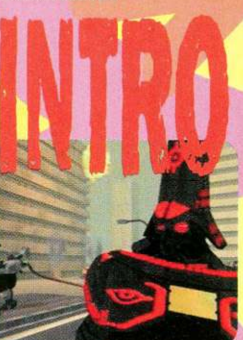
man dann doch einmal vom Computer (oder vom menschlichen Mitspieler) aus den Latschen gekickt, können während des Aufstehens verschiedene Methoden der Verteidigung angewendet werden. Wer einem umgeknockten Gegner hinterherspringt, erlebt sein blaues Wunder. Seitliches Ausweichen


Gore's magische Fähigkeiten lassen ihn über sich selbst hinauswachsen


Strahlemann Saturn kämpft mit selbstgebastelten Jojos


Der Tombstone richtet verheerenden Schaden an

INTRO






Rimgal ist ein echter Wadenbeißer


Hayato wurde gerade klassisch ausgekontert



Das letzte Stage befindet sich in der Basis von Bilstein



Gerelt kann als echter Spanier natürlich den Flamenco tanzen

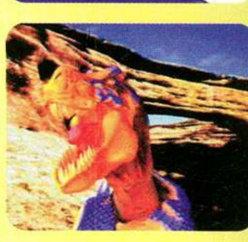
gehört genauso zum guten Stil wie die zwei offensiven Konter Plasma Revenge und - Reflect. Stimmt das Timing, weicht der Kämpfer dem Angreifer geschickt aus und setzt einen (energieraubenden) Treffer in dessen Rücken. Nur einmal pro Runde steht der Plasma Strike zur Verfügung, er richtet zwar deutlichen Schaden an, kann jedoch leicht frühzeitig identifiziert und dann ausgekontert werden. Star Gladiator enthält außerdem vielfältige Combos, die im Trainingsmode bis zur Perfektion geübt werden können. Die sogenannten Plasma Finals repräsentieren die höchste Stufe der Schalgserienhirarchie. Sie werden an eine 5-er Plasma Combo angehängt und tilgen gut zwei Drittel der gegnerischen Energie.



Der „Schweifeffekt“ wertet die Grafik deutlich auf







Der Feuerball der Zukunft ist eine giftgrüne Blase

Three-dimensional Breakthrough

Eines war ja von vorneherein klar: Wenn Capcom endlich ein 3D -Prügelspiel programmieren würde, dann mit dem Anspruch, den besten Titel auf dem gesamten Markt produziert zu haben. King of the Ring ist momentan Tekken 2 von Namco. Der Vergleich kann nicht ganz fair sein, Namcos Vorzeige-CD liegt schließlich schon deutlich länger in den Geschäften. Bei der Grafik, speziell bei den Hintergründen, aber auch bei den Effekten, sticht Star Gladiator den Hauptkonkurrenten deutlich aus. Capcom hat echte 3D-Backgrounds hingezaubert und mit Leben erfüllt. Raumschiffe fliegen vorbei, Satellitenschüsseln rotieren. Die Plasma-Waffen der Charaktere ziehen einen Schweif hinter sich her, was das Kampfgeschehen optisch klar aufwertet. Namco hat diese Technik übrigens bei Soul Edge bis zum Exzess verwendet. Musikalisch nehmen sich die beiden Titel nichts, Unterschiede unterliegen dem individuell verschiedenen Geschmacksempfinden. Entscheidungskriterium Nummer Eins bleibt aber die Playability. Hier kann in meinen Augen Star Gladiator nicht ganz mithalten; die spielerischen Möglichkeiten sind zweifelsfrei umfangreicher als bei Tekken 2, der vielzitierte Hund liegt aber bei der Steuerung begraben. Die Deckung mittels Button statt über das Richtungskreuz empfinde ich als deutlich spürbaren Verlust einer gewissen „Intuitivität“. Wer jedoch einem Virtua Fighter schon immer den Vorzug vor einem Tekken gab, wird mit Capcoms rundum gelungenenem 3D-Debut seine helle Freude haben.





System:	PlayStation
Genre:	3D-Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	10+
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts Tel.: 0208 / 8232741
Veröffentlichung:	erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM



9 von 10

Grafik	**10**
Sound	**8**
Gameplay	**9**



Götz Schmiedehausen • Andreas Binzenhöfer

Tetris Plus

Tetris - Wie alles begann

Im Jahre 1987, als Russland noch die UdSSR war, Erich noch unsere inzwischen wiedervereinigten Schwester und Brüder hinter einer Mauer in einem Freiluft-Survival-Park, genannt „DDR“, gefangen hielt, entwickelte der russische Programmierer Alexey Pajitnov ein kleines Spiel für seinen Computer, um sich die Zeit zu vertreiben. Geometrische Formen fallen vom Himmel und türmen sich zu einem abstrakten Bauwerk auf. Sobald eine Mauerreihe (auch er konnte es nicht lassen) vollständig ist, verschwindet sie vom Schirm (hier war der Wunsch Vater des Gedanken). Pajitnov konnte im Zuge der Öffnung des Ostblockes seine Idee lizenzieren und verkaufen und hat damit im wahrsten Sinne des Wortes den Grundstein zum klassischen Video-Knobelspiel gelegt. Ableger waren bspw. Klax, Dr. Mario, Bust-A-Move, Baku Baku oder die vielen Tetris-Varianten von Nintendo.




Tetris auf die klassische Art




Vorbereitung zu einem „Tetris“ (vier Reihen gleichzeitig)



Der Professor muß bis auf den Boden gelangen



Das Auswahl-Menü



Im Edit Mode kann man eigene Level bauen

Eigentlich müßte man zu diesem Titel nicht mehr sagen, als daß es sich um ein weiteres lizenziertes Tetris handelt. Die Steine fallen flüssig, und das Spielfeld besitzt gerade noch akzeptable Ausmaße, um nicht auf dem Bildschirm unterzugehen. Es gibt einen Zwei-Spieler-Modus und einen Classic-Teil, in dem man eben das gute alte Tetris zocken kann. Wo also ist das Quentchen mehr Tetris, das diesem Spiel Existenzberechtigung gibt? Immerhin haben die Jaleco-Jungs noch einiges mehr recycelt als nur das Spiel von 1987; sie griffen scheinbar auf einen alten Trick zurück, den schon der Trash-Regisseur Ed Wood (Plan 9 From Outer Space, Bride Of The Monster) in den fünfziger Jahren anwandte, um den verstorbenen Bela Lugosi (Dracula, Mark Of The Vampire) zu doubeln. Er nahm einen Schauspieler, deckte ihm das halbe Gesicht zu und ließ ihn durchs Bild wackeln. Hier ist es eine rundköpfige Comicfigur, der die Programmierer die Kappe tief ins Gesicht zogen und einen Schnurrbart dran klebten. Fertig ist der Mario für Kassenpatienten. Doch daß die Designer etwas mehr drauf haben, bewiesen sie mit dem Puzzle-Mode. Dabei bekommt man eine gewisse Anzahl Steine als Vorgabe ins Feld gelegt und muß nun mittels der fallenden Tetris-Klötze ein Loch bis zum Boden erspielen, durch das der putzige Kerl klettern kann. Gelingt das nicht, fällt ihm die Decke auf den Kopf, und es geht wieder von vorne los. Eine geprüftermaßen höchst süchtigmachende Idee. Abgerundet wird der Spaß noch mit dem Edit-Mode, in dem man sich diese Level selbst gestalten kann. Natürlich kann man auch diese im Spiel miteinander praktizieren.

Das Plus für mehr Knobelspaß

Grafisch ist Tetris auf 8- bis 16-Bit-Niveau, ebenso der Soundtrack und die FX. Doch diese Faktoren sind hier hundertprozentig zu vernachlässigen. Was zählt, ist der seit Jahren ungebrochen gute Spielspaß und der, wie oben erwähnt, enorm hoch motivierende Puzzle Mode. Wer noch kein Tetris besitzt, kann bedenkenlos zuschlagen, ansonsten empfehle ich ausführliches Antesten des Puzzle-Mode. Solltet Ihr spontan nach ca. zehn Minuten Feuer fangen, werdet Ihr selber wissen, wo sich das Portemonnaie befindet.

US IMPORT

System:	PlayStation	Hersteller:	Jaleco
Genre:	Knobelspiel	Entwickler:	Jaleco
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	100+	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Memory-Card, Edit Mode	Ca. Preis:	109,-

7 von 10

Grafik	4
Sound	3
Gameplay	7

International Superstar Soccer deluxe


Ganzer sucht den freien Mann auf der linken Seite, während Lurz sich auf der rechten Seite auf der Außenbahn anbietet

Vor genau einem Jahr wurden Stephan und ich infiziert. Allen Ungläubigen versuche ich nun, die ISS-Religion näher zu bringen. ISS lebt vom fantastischen Gameplay, der unbegrenzten Langzeitmotivation im Zwei-Spieler-Modus, den hochintelligenten Mit- und Gegenspielern und der logisch durchdachten Steuerung. Alle erdenklichen Ballaktionen können locker ausgeführt werden, ohne daß man sich in der Tradition komplizierter Special-Moves zu verlieren droht. Wo Pseudosimulationen schwammig oder undurchschaubar sind, gibt ISS dem Spieler nie das Gefühl, nur bedingt Lenker des Geschehens zu sein.

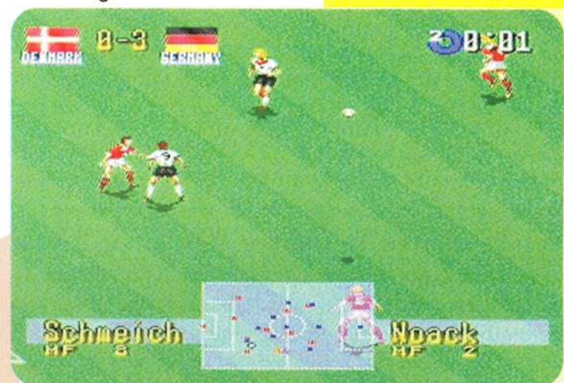

Da hilft kein Bitten, der Schiri zeigt nach der Notbremse Rot


Ein gewaltiger Schuß, den der Torwart nur abklatschen kann

Die Taktiken und Aufstellungen der insgesamt 36 Nationalteams sind sehr gut auf deren Können und vor allem auf die individuellen Top-Spieler der Mannschaften zugeschnitten; außerdem hat man im Optionsmenü zig Möglichkeiten, Manndecker zu bestimmen, Aufstellungen zu verändern, Spieler zu stärken oder bis zu vier Taktiken vorzugeben, die dann bequem per Knopfdruck während des Spieles abgerufen werden können. Um weniger erfahrene ISS-Zocker aufzubauen, wurden verschiedene Trainingsoptionen integriert, außerdem gibt's sowohl verschiedene Schwierigkeitsgrade als auch eine Art Handicap-Funktion für die Mannschaften.

Grafik ist nicht alles

Man muß den Programmierern schon fast Faulheit vorwerfen, da sie gegenüber der SNES-Version so gut wie nichts weiterentwickelt haben. Zwar läuft das Geschehen etwas runder (die SNES-Version erlaubte sich bei Torraum-Szenen manchmal kleine Ruckler), doch in grafischer Hinsicht und am Verhalten der Spieler hat sich nichts verändert: Die Nr. 11 ist immer noch der sicherste Fernschuß-Schütze, die Mitspieler suchen nach wie vor den freien Raum und befolgen haargenau die vorgegebene Taktik und die Computergegner tauschen gewaltige Schüsse noch immer gegen stramme, flache Kicks, die oftmals den Weg ins Tor finden. Und der Zwei-Spieler-Modus ist nach wie vor das Non plus Ultra. Der Torwart wurde augenscheinlich etwas entschärft, der holt nämlich in der SNES-Version auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fast alles raus. Die Zuschauerkulisse wird den technischen Fähigkeiten der 32-Bit-Konsole gerecht, genauso übrigens der außergewöhnlich passende und oft urkomische Kommentator. ISS lebt nicht von Polygonen-Grafiken, Millionen von Darstellungsperspektiven oder Ähnlichem. Es ist einfach ein Spiel mit 22 Spielern und einem Ball, das perfekt in Szene gesetzt wurde, über Jahre begeistern kann und weitaus mehr in sich birgt, als man hier erzählen kann.


Noack verschafft sich mit dem Ellenbogen Platz zum Köpfen

Einstiegshilfe

Zockt möglichst am Anfang ohne die Beschleunigungstaste, und gewöhnt Euch in Ruhe an Passen, Schießen und das Wechseln zwischen den Spielern. ISS ist kein Spiel, das man in wenigen Minuten erlernt. Später empfehlen sich drei Taktiken, die relativ gute Chancen zum Torerfolg bieten. Der rechte Außenstürmer (bspw. Sieke / Deutschland) hat einen phänomenalen Schuß im Schlappen. Dieser führt, sollte er gut mit dem Steuerkreuz gezogen worden sein, manchmal zum Erfolg. Öfters resultiert daraus eine Ecke, die man in den Strafraum zirkelt und einköpft. Alleingänge auf den Torwart sind die sogenannten Hundertprozentigen. Lauft schräg auf den Torwart zu und wartet bis er ins Leere springt. Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten, doch die müßt Ihr selbst herausfinden.


Girlich läßt den Torwart mit einer nach außen gezogenen Bananenflanke aussteigen, Goetz muß nur noch eindrücken

System:	PlayStation	Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	6
Sound	9
Gameplay	10

Götz Schmiedehausen • Stefan Hellert

Legacy of Kain

Einstiegshilfe

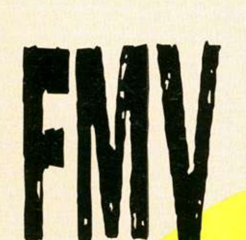
Sucht möglichst viele „Hearts of Darkness", diese lassen den getöteten Vampir wieder auferstehen. Bringt nicht alle Menschen in den Städten um, Geister haben kein Blut. Kombiniert die Fähigkeiten von Werwolf, Fledermaus und Nebel. Betretet die befestigten Städte als unbedarfter Bürger. Steinpfähle zerstört man mit dem Vorschlaghammer.


Ihr könnt jederzeit die Räume im Überblick betrachten


Das Vampirdasein ist blutiger Ernst, das werden die Geschundenen an der Wand bald feststellen

Wir sind die Kinder der Nacht. Wir laben uns an den Lebenden, weil der Tod durch unsere Adern strömt. Schwarz ist unser Himmelszelt, der Mond, die strahlende Sonne. Doch wer zu sehr am Leben hängt, kann nicht eins werden mit der Dunkelheit - so wie Kain. Er war einst ein Edelmann in den besten Jahren, voller Zuversicht, der aus dem Hinterhalt feige erschlagen wurde. Sein Verlangen nach Rache verfolgte ihn noch nach seinem Tod und trieb ihn zu einem fatalen Handel: er ließ sich von dem Necromancer Mortanius zu untotem Leben erwecken, doch zu welchem Preis. Seine Lust nach Vergeltung ist nun nicht mehr das beherrschende Element seines Denkens, süßer Blutdurst plagt ihn, den Vampir. Doch es soll einen Weg geben, zurück aus der Dunkelheit, zurück zu den verpuffenden Sternschnuppen am Firmament der Ewigkeit, zurück zu den Sterblichen, zurück zum Schmerz. Wir sind die Kinder der Nacht.

FMV












Vermeidet den Kampf gegen die Zombies, sie stehen immer wieder auf

Das Blut der Ewigkeit

Vampire sind nicht unzerstörbar. Sie sind allerdings weitaus mächtiger als ein Mensch, vor allem, wenn sie frisches Blut getrunken haben. Kain kann sich, nachdem er die entsprechenden Zaubersprüche erlernt hat, in eine Fledermaus, einen Werwolf, einen normalen Menschen (zur Tarnung) oder in einen schwebenden Nebel verwandeln. Nur so kann er Gewässer, Gebirge oder weite Distanzen zurücklegen. Außerdem besitzt er über 20 magische Items, mit denen er bspw. Gegner platzen oder zersetzen lassen, seinen Blutvorrat aufstocken oder in seine schützende Gruft zurückkehren kann. Er ist in der Lage, sich bei Tageslicht zu bewegen, jedoch braucht er dann besonders viel Blut. Regen oder Gewässer wie Flüsse und Seen fügen ihm besonders viel Schaden zu, auch Schwerter oder Feuer können ihn verletzen. Seine Opfer, die er ausgesaugt hat, sind dazu verdammt als verlorene Seelen weiterzuleiden.

Ziel des Spiels ist es, Kain zu rächen und zu erlösen. Das Land Nosgoth (ein Wortspiel aus Nos-feratu und Goth-ic) wird im schönsten Zelda-Stil bereist,


Kain kämpft gegen die Mörderbande, die ihn feige gemeuchelt hat

Legacy of Kain offenbart schnell seine Action-Adventure-Wurzeln. Wie schon erwähnt, benutzt er hierzu seine verschiedenen „Aggregatszustände" wie Werwolf oder Fledermaus. Leider nehmen die Bewohner von Nosgoth nur bedingt Notiz von dem Schattenwesen. Außerhalb der Städte wird er permanent von



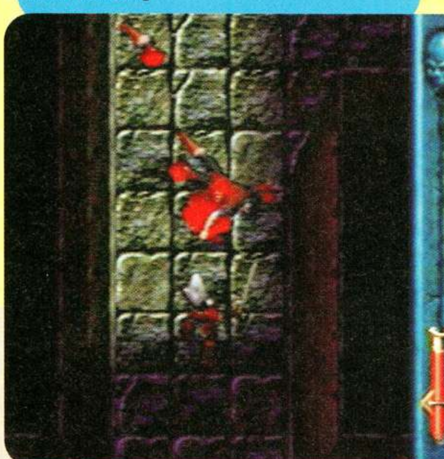


Dieses Bauwerk ist der Schlüssel zu Kains Erlösung





Auch im Spiel stößt man oft auf beeindruckende Grafiken



Der Sterbende verflucht Euch noch einmal

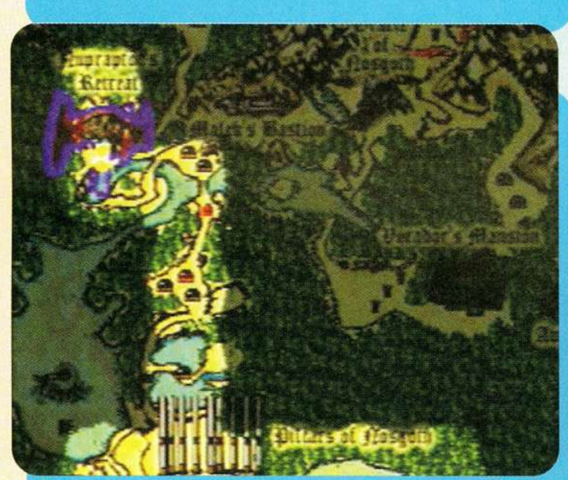


Das wahre Gesicht von Nosgoth



Die Skelette sind in den späteren Dungeons auch bewaffnet

Ein Fledermausanlaufpunkt, hier kann Kain zwischenlanden

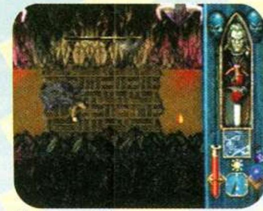


Das Land Nosgoth

Räubern, Soldaten oder Wölfen attackiert, die Dorfbewohner hingegen präsentieren sich als willenlose Opfer. Dies hätte man besser lösen können. In den verschiedenen Dungeons-, die grafisch übrigens für die gewählte Darstellungsart brillant dargestellt sind, aber mit einer etwas schwachen und teilweise böse ruckelnden Engine versehen wurden- hängen, strategisch günstig plaziert diverse Opfer, die man als Proviant gegen den Blutdurst Kains ansehen darf. Die leichten bis mittelschweren Rätsel in Legacy of Kain bilden mit den Actionelementen eine abwechslungsreiche Mischung, die jedem Genrefan und Horrorfreak schmecken wird. Dazu hört man eine passend komponierte Hintergrundmusik, die mit teilweise das Unterbewußtsein ansprechenden Grusel-FX versetzt ist.



Die verschiedenen Verwandlungsstadien von Kain



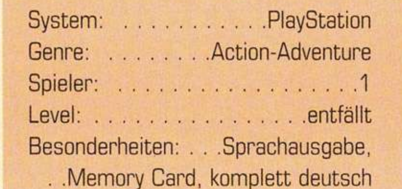
Kain macht sich auch als Werwolf gut

Die Haut des Vampirs

Erst einmal muß man Crystal Dynamics zur nahezu perfekt gelungenen Umsetzung eines Action-Adventures aus der Sicht eines Vampirs gratulieren. Mit ca. 60 Stunden Spielzeit für fortgeschrittene Durchschnittszocker leistet sich Legacy of Kain kaum Durchhänger, unfaire Stellen oder Ähnliches. Dazu kommen über 20 Minuten stimmungsvolle Renderfilmchen und die tolle Synchronisation im amerikanischen Original (mir schwant Fürchterliches für die komplett deutsche Fassung). Einzig die nervige Nachladerei zwischen den Räumen und die Schwierigkeiten bei der Grafikdarstellung geben Anlaß zu echter Kritik.



Der Necromancer spielt mit Kain und prüft seine magischen Fähigkeiten

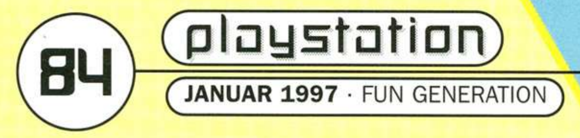


System:	PlayStation	Hersteller:	BMG Interactive
Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Crystal Dynamics
Spieler:	1	Testmuster:	BMG Interactive
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Sprachausgabe, Memory Card, komplett deutsch	Veröffentlichung:	Januar 97
		Ca. Preis:	109,- DM



8 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8



Julian Ossent • Stefan Hellert

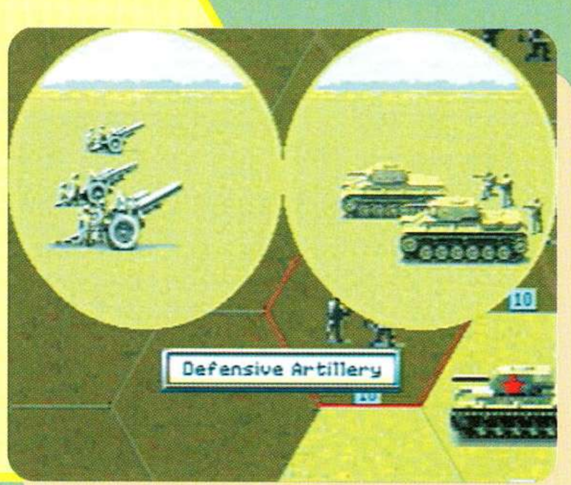
Allied General

Einstiegshilfe

Wählt am Anfang entweder Amerikaner oder Engländer, die russische Kampagne ist extrem schwer. Achtet darauf, wie viele Kern-Einheiten Ihr haben dürft, sie sind das Rückgrat Eurer Armee. Repariert angeschlagene Einheiten, bevor sie endgültig zerstört werden, neue sind nicht billig. Die Zugbegrenzung ist sehr knapp getimet, laßt Sekundärziele lieber links liegen.



Mit einem Klick erhaltet Ihr alle relevanten Informationen

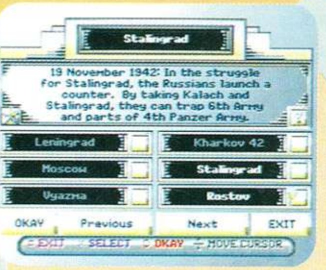


Die Artillerie ist mit die bedeutendste Waffengattung



Stimmungsvolle Zwischenbilder verkürzen die Ladezeit

Nach dem großen Erfolg von Panzer General rasselt nun der Nachfolger mit den Ketten. Doch stehen diesmal nicht Panther und Tiger im Vordergrund, sondern Shermans und T-34s. Genau wie beim populären Vorgänger ist der zweite Weltkrieg Hintergrund des knallharten Strategieschwergewichts, nur, wie der Name schon vermuten läßt, darf der Hobby-General jetzt die „guten Jungs" in die Schlacht um das Schicksal der Erde schicken. Wahlweise auf russischer, englischer oder amerikanischer Seite gilt es, die deutschen Aggressoren in ihre Schranken zu weisen, wobei sich diese Aufgabe mit der roten Armee zweifellos am schwierigsten gestaltet. Gelegenheitsspieler wählen aus einem der über 35 zum Teil fiktiven Szenarios aus, die echten Generäle stürzen sich aber am besten gleich auf die komplette Kampagne, in der der Verlauf des gesamten Krieges an Euch liegt. Der große Unterschied zu den Einzelkarten liegt hierbei darin, daß Ihr eine bestimmte Menge an Kern-Einheiten besitzt, die Ihr von Schlacht zu Schlacht übernehmt und aufrüstet und die aufgrund der so gesammelten Erfahrung wesentlich bessere Kampfergebnisse erzielen als „fabrikneue". Vor jedem Szenario wollen die eigenen Truppen erst einmal auf dem Feld der Ehre plaziert werden, bevor der eigentliche Konflikt beginnt. Ziel jeder Karte ist es, entweder bestimmte Schlüsselstädte einzunehmen oder alle feindlichen Einheiten zu zerstören; erschwerend kommt jedoch noch hinzu, daß dies alles in einer bestimmten Anzahl von Zügen gemeistert werden muß. Für die Eroberung von gegnerischen Städten und die Vernichtung gegnerischen Kriegsmaterials erhaltet Ihr Prestige-Punkte, mit denen angeschlagene Truppen repariert und neue angeworben werden können. Wiederum stehen Dutzende verschiedener Typen zur Verfügung: vom Infanterist über Panzer und Artillerie bis hin zum Flugzeug wurde alles historisch genau übernommen. Während des Spiels darf jederzeit abgespeichert werden, um eventuell knapp verlorene Schlachten doch noch zum Guten zu wenden.



Informationen in Hülle und Fülle

Aus eins mach zwei?

Eine Euphoriebremse gleich vorneweg: Geändert hat sich so gut wie nichts. Klar, man spielt jetzt auf alliierter Seite, aber das Programm ist ansonsten genau dasselbe wie das des Vorgängers vor einem halben Jahr. Die Kampfsequenzen sind immer noch grausig schlecht, und rein technisch blieb auch alles beim alten; positiv hingegen: verschlimmbessert wurde nichts, das Spiel ist nach wie vor herausfordernd, der Schwierigkeitsgrad ist sogar etwas geringer als noch beim Original. Etwas daneben finde ich allerdings die Werbung auf der Rückseite der Packung: jetzt auch mit finnischen Skitruppen...? Klasse, die wollte ich schon immer mal kommandieren, ohne die wäre das Spiel nur halb so gut! Als Fazit bleibt, wer den Vorgänger sein eigen nennt, erhält mit Allied General eine umfangreiche Mission-Disk eines Klassikers, Neu-Generäle eines der besten und härtesten Strategiespiele auf dem Markt.

Stalingrad: 19 November 1942: In the struggle for Stalingrad, the Russians launch a counter. By taking Kalach and Stalingrad, they can trap 6th Army and parts of 4th Panzer Army.

Leningrad	Kharkov 42
Moscow	Stalingrad
Vyazma	Rostov

OKAY · Previous · Next · EXIT

Auch die Schicksalsschlacht ist mit von der Partie



System: PlayStation
Genre: Strategie
Spieler: 1-2
Level: entfällt
Besonderheiten: Memory-Card

Hersteller: Mindscape
Entwickler: SSI
Testmuster: Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.



8 von 10

Grafik 3
Sound 2
Gameplay 6

Virtual Pro Wrestling



Auch Würge- und Aufgabegriffe sind enthalten



Ein spektakulärer Wurf vom dritten Ringseil gehört zu den kompliziertesten Manövern





Die schmerzhafte Powerbomb gelingt nicht oft



Die Perspektive wechselt selbstständig

HOT INFO: Hot Info: Asmik hat neben diesem Wrestling-Spiel noch das Flugkampfspiel Raging Skies programmiert. Wir haben den Titel in Ausgabe 5/96 unter dem jap. Original-Titel Sidewinder getestet. Zu bemerken war hier die Sahne-Grafik (9/10), der oberharte Schwierigkeitsgrad und die Gesamtrating (7/10).

Seit Jahr und Tag warten die Besitzer einer PAL-PlayStation auf eine echte Wrestling-Simulation. Toukon Retsuden (Test 1/96, Rating: 7/10), ansatzweise als solche zu bezeichnen, soll Ende des Jahres über Activision/Laguna in Deutschland erscheinen, allerdings ist man in Japan mit dem zweiten Teil bzw. dem vorliegenden Titel schon etwas weiter. Was jedem Wrestling-Fan ins Auge stechen muß, ist die konkurrenzlos gigantische Kämpferzahl von insgesamt 52 (!) individuellen Athleten aus sechs verschiedenen Fantasie-Ligen, die jedoch an reale Vorbilder angelehnt wurden. Die I.A.W.A. kann man mit der amerikanischen WCW gleichsetzen, hier trifft man, durch Konterfeit und Kampfstil erkennbar, Wrestler wie Sting, Ric Flair, Randy Savage, Big Van Vader, die Steiner Bros., Giant oder Hawk. Des weiteren stößt man auf die ultrabrutale Dead-Or-Alive-Liga, die Amateure aus der Independent-Local-Liga oder der N.S.W., deren Gegenstück man auf Eurosport bei der Sendung der New Japan Pro Wrestling-Liga findet. Zwar ist die Spielgrafik eher etwas klobig, trotzdem wird man sich wegen der schier endlosen Masse an spektakulären Aktionen am Treiben im Ring kaum sattsehen können. Wie schon erwähnt, hat jeder Kämpfer aufgrund von Gewicht, Muskel/Fett-Gehalt, Intelligenz und Image sein Martial Arts-Repertoire, welches insgesamt 25-45 verschiedene Aktionen pro Wrestler beinhaltet. Man sieht, hier stimmt das Preis/Leistungs-Verhältnis.

Here is your winner!

Bevor man sich ans nächste Telefon stürzt, um den Titel zu ordern, sollte man noch einige Dinge bedenken: VPW ist eine gnadenlose Simulation, die Kämpfer bewegen sich teilweise so langsam, wie sich ein 300 Pfund-Sportler eben verhält. Es gibt viele taktische Kniffe, die erkannt und angewandt werden müssen. Außerdem ist es sehr schwer, die Feinheiten der Steuerung immer nachzuvollziehen. Oftmals machen die computergesteuerten Muskelberge Aktionen, die wir auch nach stundenlangem Rumprobieren am Bildschirm nicht nachahmen konnten. Da keine Move-Liste in der Anleitung enthalten ist, muß man schon genau Aufpassen und Buchführen. Die Kämpfe haben immer realistische Kampfzeiten zwischen ca. acht bis zwanzig Minuten. Dabei durchleben die Sportler Hochs und Tiefs, bekommen die zweite Luft oder lassen sich einschüchtern. Es gibt keine Energieleiste, sondern die Kampfmoral wird durch den Verfärbungsgrad einer kleinen Figur auf dem Schirm dargestellt. Turniere, Meisterschaften usw. bringen Atmosphäre, allerdings gibt's keine Tag Teams oder Battle Royals. Wer sich nach wie vor angesprochen fühlt und das etwas andere Beat' em Up-Erlebnis sucht, kann jetzt zum Telefon gehen. Allen anderen rate ich, vielleicht das actionreiche WWF In Your House anzutesten. Das hat zwar mit dem Wrestling-Sport nicht viel zu tun, ist dafür aber schneller und actionlastiger.

Einstiegshilfe

Aufgrund der japanischen Sprachbarriere erklären wir Euch kurz die Steuerung. Mit der Taste Dreieck (gedrückt halten) läßt man seinen Wrestler lossprinten. Aus einem Lauf können Aktionen wie Closeline, Flying Elbow oder Spin Kick resultieren (vom Kämpfer abhängig). Mit dem Quadrat geht man in Abwehr-Stellung; in Verbindung mit einem Schritt nach hinten, macht der Polygonen-Catcher einen Ausfallschritt, den gleichen Effekt hat man mit der Taste L2. Mit X teilt man Fußtritte und Schläge aus, dies ist von der Entfernung zum Gegner abhängig. Mit der Kreis-Taste geht man in den Lock, man setzt also einen Griff an. Wechselt man sofort auf einen anderen Action-Button, kann man verschiedene Slams und Whip-Ins einsetzen. L1 ist zum Posen da, um das Publikum anzuheizen. Mit R1 läßt man den Klopper einen Superschlag ausführen, R2 leitet ein Ausweichmanöver ein. Es gibt noch viele verschiedene Kombi-Aktionen, Aufgabe-Griffe, Ringseil-Aktionen, doch diese muß man während der Kämpfe selbst herausfinden.



System: . . . . PlayStation
Genre: . . . . . . Wrestling-Simulation
Spieler: 1-2
Level: . . . . entfällt
Besonderheiten: . . . . Memory Card

Hersteller: . . . . Asmik
Entwickler: . Asmik /The Man Breeze
Testmuster: . . . . O.I.T.
Tel.: 0711 / 613758
Veröffentlichung: . . . . Japan-Import
Ca. Preis: 129,90

8 von 10

Grafik 7
Sound 6
Gameplay 8

Götz Schmiedehausen · Stephan Girlich

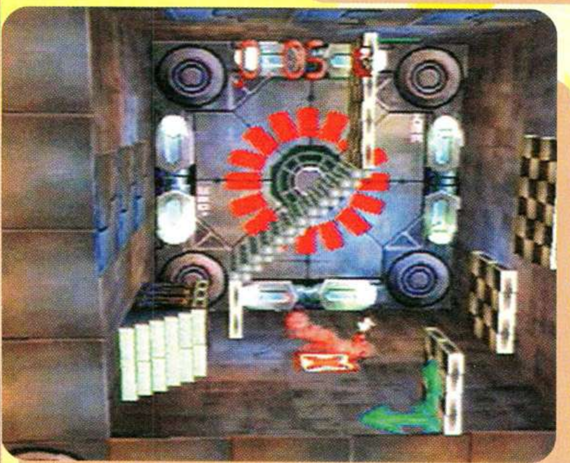
Blast Chamber

Einstiegshilfe

Macht nicht den Fehler, Euch von Anfang an auf Euer Tor zu stürzen. Ganz im Gegenteil: sorgt dafür, daß der Kasten möglichst an der Decke hängt und versucht, oft in Ballbesitz zu kommen, da dann Euer Timer anhält. Stellt Euch beim Drehen des Raumes in die Ecke, da Ihr auf diese Weise nicht so tief fallt und meistens einen echten Vorteil gegnüber der Konkurrenz habt.


Der Spieler in Ballbesitz verliert keine Zeit


Blau hat Grün ein Eigentor serviert


Wenn ein Spieler raucht, steht die Explosion unmittelbar bevor


Um ans Ziel zu kommen, muß man den Raum oft um 90°- bzw. 180° drehen

Auf der E3 in Los Angeles fiel mir Blast Chamber zum ersten Mal auf; nicht etwa aufgrund opulenter Grafik, bombastischer Sounds oder der gutgebauten Bikinischönheit, die mich mit lasziven Bewegungen auf die Vorzüge des Spiels hinwies. Nein (oder „vielleicht" beim letzten Punkt), Activision zaubert mit Blast Chamber eine neue Spielidee hervor, ein seltenes Ereignis auf dem in dieser Hinsicht doch recht innovationslosen Markt.

In der Zukunft vergnügt man sich als Fernsehzuschauer nicht mit Menschen, die sich für ein paar Scheine vor einem Millionenpublikum des letzten Rests ihrer Würde berauben lassen, indem sie „Es fährt ein Zug nach Nirgendwo" in ein Mikro furzen oder Zahnprothesen am Geschmack erkennen können, nein, sie schnallen sich eine Zeitbombe um den Wanst und kämpfen ums nackte Überleben. Das ist konsequent, macht Spaß und sorgt für Einschaltquoten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr begebt Euch mit drei Rivalen in eine Kammer, die sich mittels Schalter um 90°- bzw. 180°-Grad drehen läßt. Auf dem Boden, der Decke und den beiden Seiten befindet sich jeweils für jeden Kämpfer ein farbiges Tor. Ihr kämpft mit Händen und Füßen um einen kleinen Leuchtball, den Ihr in eins der Tore tragen müßt. Allerdings geht's nicht um die Anzahl der erzielten Touchdowns, sondern einzig um die Zeit, die durch Treffer abgezogen bzw. dazugezählt wird. Versenkt Ihr einen Ball im gegnerischen Tor, zählt die Zeitbombe des Besitzers fünfzehn Sekunden runter. Gelingt Euch ein Treffer ins eigene Feld, bekommt Ihr entsprechend Extrazeit aufaddiert. Ein Match endet, wenn alle Konkurrenten explodiert sind.

Just Another Victim, Kid!

Blast Chamber ist mit Sicherheit kein Spiel für Einzelkämpfer, auch wenn Activision mit den Solo Survivor-Missionen gerne den Eindruck erwecken möchte. Zu langweilig und unpersönlich ist das Gezocke gegen den Computer, zumal man die Jungs im Mehr-Spieler-Modus ohne Probleme jederzeit ausspielen kann. Deshalb rate ich vor allem Lesern mit einem großen Freundeskreis zu diesem Produkt, die sollten sich auch von der relativ niedrigen Rating nicht abschrecken lassen. Die Spielmechanik könnte etwas genauer sein, und auch die Grafik kann man allenfalls als zweckmäßig bezeichnen. Unterm Strich bleibt immerhin dennoch eine neue Spielidee, die Erinnerung an einen String-Tanga und die Erkenntnis, daß nicht alles, was innovativ ist, auch immer qualitativ hochwertig sein muß.



System:	PlayStation
Genre:	Strategie-Action
Spieler:	1-4
Level:	30+
Besonderheiten:	Memory-Card, Multi-Tap
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	109,- DM



6 von 10

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	7

Philipp Noack • Stefan Hellert

Shadow Struggle

Einstiegshilfe

Nahezu alle Figuren beherrschen die folgenden simplen Minicombos: P, P, K oder P, K oder P, P. Ungewöhnlich gut für ein 3D-Prügelspiel funktionieren Attacken aus dem Sprung, d.h. man kann eine Sprungattacke problemlos mit einer Schlagserie am Boden verbinden. Für Anfänger besonders interessant ist Kei, er ist stark, relativ schnell und hat einfache Special-Moves.



Wer so geschleudert wird, kann sich getrost von der Hälfte seiner Energie verabschieden



Chiakis Sprungkraft ist enorm





Der Preis für den seltsamsten Frauennamen geht an Shadow Struggle: Die Gute heißt Harry!

10.000.000$ Preisgeld ringen einem doch nicht so unschlagbaren Mike Tyson vermutlich nur ein müdes Grinsen ab. Bei Shadow Struggle reichen sie aus, um ganze acht Kämpfer zu motivieren, an einem Turnier der härteren Gangart teilzunehmen. Keine Boxhandschuhe, kein Mundschutz, keine Regeln. Wenn der Gegner schon am Boden liegt, ist es zulässig, ihm noch weiter zu bearbeiten. Wer nicht aus dem richtigen Holz geschnitzt ist, wird hier sehr rasch an seine physischen Grenzen stoßen. Das Spiel hat sich vornehmlich bei den beiden Tekken-Teilen bedient. Die Optik erinnert beispielsweise an Namcos großes Vorbild. Das Kampfgeschehen spielt sich im dreidimensionalen Vordergrund ab; kombiniert mit



Das Kampfgeschehen wird aus vielfältigen Perspektiven gezeigt

einem 2D-Bild im Hintergrund, das bei Drehungen brav nach links bzw. rechts scrollt. Die Steuerung wurde leicht variiert: je eine Punch- und eine Kick-Taste stehen zur Verfügung, mit einem Skill-Button werden alle gängigen Special Moves aktiviert und mit dem Shadow Skill eine Supercombo. Der Kampfstil wird richtig variabel, wenn man zu den Schlägen und Tritten Richtungen auf dem Steuerkreuz hinzunimmt und den Gegner mit kleineren Schlagserien à



Treffer werden optisch eher peinlich dargestellt

la Virtua Fighter zermürbt. Wer den Shadow Skill zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, wird den Kontrahenten von einer Ecke der Arena in die andere mit einer echten Killercombo prügeln.

Eher unauffällig

Shadow Struggle entpuppt sich schon nach relativ kurzer Einspielphase als ein grundsolides Zweikampfspiel. Schade nur, daß man die dritte Dimension nicht zum Ausweichen nutzen kann, und schade, daß Shadow Struggle sich in dieser Ausgabe mit einem auf der ganzen Linie haushoch überlegenen Star Gladiator messen muß. Es gibt keinen Aspekt an Banprestos Titel, der Capcoms intelligentem Prügler in irgendeiner Weise ebenbürtig wäre. Die Grafik sieht besser aus, das Gameplay geht deutlich mehr in die Tiefe und die einzelnen Charaktere besitzen höhere Individualität. Meine Empfehlung kann deshalb nur lauten: Sammler und Hardcore-Beat'em Up-Freaks dürfen ihr Geld auch in Shadow Struggle investieren, der Rest greift nur zu Star Gladiator.



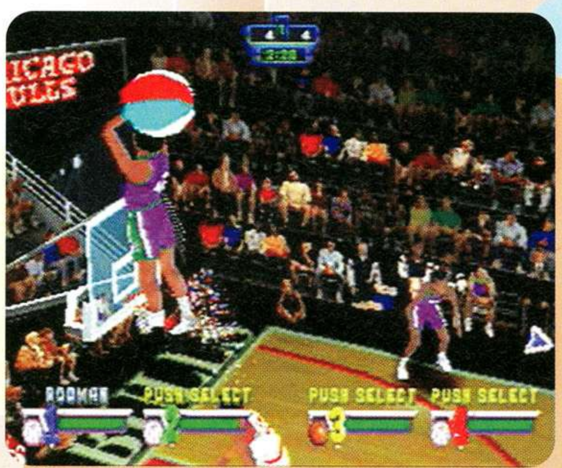
System:	PlayStation	Hersteller:	Banpresto
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Banpresto
Spieler:	1-2	Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Level:	8+	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Memory-Card	Ca. Preis:	K.A.



6 von 10

Grafik	7
Sound	5
Gameplay	6

NBA Jam Extreme


Hier seht Ihr den Beach Ball Modus. Eigentlich paßt der Ball gar nicht in den Korb


Leider stimmen die Größenverhältnisse der Spieler nicht immer überein


Dennis Rodman in Großaufnahme nach einem erfolgreichen Dunk




Nach 3 erfolgreichen Korbwürfen oder Steels ohne gegnerische Aktion ist Euer Spieler „On Fire"


Dank der Texturen könnt Ihr die Spieler an Ihrern Gesichtern erkennen

NBA Jam Extreme ist mir schon vor einem halben Jahr in der Spielhalle aufgefallen. Seit November präsentiert Acclaim die nicht ganz ernst zu nehmende Arcade-Umsetzung auf der PlayStation. Neu im Gegensatz zum Vorgänger ist die dreidimensionale Perspektive in der Draufsicht, die mit dynamischer Kameraeinstellung arbeitet. Leider ist die grafische Darstellung der Spieler wie auch des Spielfelds und der Zuschauer recht pixelig. Anstatt jedoch die Figuren zu digitalisieren, ist man einen neuen Weg gegangen, indem man die Charaktere aus Polygonen zusammensetzte und um ihre Köpfe ein Bitmap des lebenden Pendants legte. NBA Jam Extreme wird alleine, zu zweit mit einem Freund oder zu viert in zwei Mannschaften gegeneinander gespielt. Zur Auswahl stehen alle 29 Teams, 174 Player und die Original-Stadien der amerikanischen Top-Liga NBA, Stichtag 11. September 1996.

Aufgewertet wird das Spielprinzip durch Specials, die dem Game den gewissen Kick verleihen. „Turbo" stattet den Basketballer mit zusätzlicher Kraft aus, um schneller rennen, höher springen, gezieltere Korbwürfe plazieren und exaktere Pässe geben zu können. „Extreme" verstärkt diese Eigenschaften noch um das Doppelte. Spektakuläre Dunks und rücksichtslos Fouls stehen dem Spieler als taktisches Element für kurze Zeit zur Verfügung. Für weiteren Anreiz sorgen die 30 spektakulären Dunks und die über 60 zusätzlichen Spieler und Teams, die man im Verlauf des Games zu sehen bekommt.

Extreme Gaming


Rodman ist im Publikum, während die anderen Beach Ball spielen

NBA Jam Extreme ist sicher kein Produkt, das mir auf den ersten Blick gefallen wollte, da es zu Beginn schwer war, den digitalen Recken Kontra zu bieten. Die rundum erneuerte 3D-Darstellung gestaltet das Spiel gegenüber seinem Vorgänger um Längen ansprechender, kann aber mit Produkten wie Total NBA´96 grafisch nicht mithalten. Die Motion-Captured Animations der Figuren sind gut gelungen, wurden aber leider mit zu wenig Animationsphasen in Szene gesetzt. Sehr negativ aufgefallen sind mir die extrem langen Ladezeiten vor und nach jedem Viertel, die den Spielfluß empfindlich hemmen. NJE ist kein Highlight am Himmel der Sportspiele. Es gewinnt sicher an Reiz durch den Einsatz von Specials, abgedrehten Dunks und übergroßen Gliedmaßen der Akteure. Wäre es Acclaim gelungen, ihr Augenmerk mehr auf Spielbarkeit als auf aktionsgeladenen Hype zu legt, hätte ich nicht gezögert das Spiel höher zu bewerten. So kann ich NJE nur denjenigen empfehlen, die mehr auf grafische Präsentation und Action als auf solides Gameplay stehen.

System:	PlayStation
Genre:	FunSports
Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Mutli-Tap Adapter

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Sculptured Soft. Inc.
Testmuster:	Flying Arts Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	6

Götz Schmiedehausen • Gunter Glos

Gridrunner



Der Teufel ist ein ziemlich dämlicher Gegner



Dicht auf den Fersen!



Spieler darf Flaggen sammeln, der Gegner muß ihn fangen



Auf Eis hat man kaum Kontrolle



Die Krabbe hat ein dickes Fell, ist aber langsam



In den Bonusrunden muß man Magic-Extras einsammeln

Jedem halbwegs lustigen Geschicklichkeitsspiel gebührt seine hohle Vorgeschichte. Nun also die Story zu Gridrunner: Das Asteroidenfeld von Gridorian stand bisher in dem Ruf, ein, für ein Asteroidenfeld, verhältnismäßig sicheres und ruhiges Fleckchen Weltraum zu sein. Plötzlich verschwinden hier aber immer wieder Raumschiffe spurlos, deshalb schickt die Regierung der Galaxis den strahlenden Helden Axxel los, der dieses Phänomen untersuchen soll. Bevor er sich versieht, landet er in den Krallen der rassigen Spacediktatorin Vorga, die ihn als Frischfutter für Ihr kleines Lieblingsspiel mißbraucht, dem Gridrunner.

Die Regeln sind verhältnismäßig einfach: Axxel befindet sich mit einem Widersacher auf einer netzartigen Oberfläche. Einer der Spieler hat die Möglichkeit, Flaggen zu sammeln, während der Gegner ihn jagt. Wird der Gejagte berührt, werden die Fronten gewechselt -aus dem Jäger wird die Beute und umgekehrt. Mit den Eigenschaften Bauen, Minenlegen, Schießen und Zeitverzögerung sind Axxel und sein Gegenspieler in der Lage, sich gegenseitig das Leben schwer zu machen.

Auf der Suche nach neuen Spielideen

Es ist sicherlich nie falsch, sich neue Spielideen zu überlegen. Ähnlich wie Blast Chamber greift auch Grid Runner eine Idee auf, die man sonst eigentlich von Schulhöfen kennt, nämlich „Hasch mich" (natürlich was man als Kind unter diesem Satz versteht, an was Ihr wieder denkt...). Gridrunner ist im Ein-Spieler-Modus nicht gerade der Überkracher, auch aufgrund der nicht vorhandenen Continues, Leben etc. und der mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer fieseren Gegner. Im Zwei-Spieler-Modus hat es absolute Existenzberechtigung und könnte sogar eine große Fangemeinde gewinnen. Technisch wird eher Durchschnitt geboten, trotzdem können wir, ähnlich wie bei Blast Chamber, Zockern mit Freundeskreis, Geschwisterschar oder wie Ihr es sonst handhabt, diesen Titel vorbehaltlos ans Herz legen.



System:	PlayStation	Hersteller:	Virgin
Genre:	Netzläufergame	Entwickler:	Radical Entertainment
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	57 Ein- / 28 Zwei-Spieler	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Memory-Card, Paßwort	Ca. Preis:	109,- DM

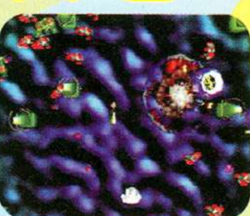
7 von 10

Grafik	**6**
Sound	**7**
Gameplay	**7**

Robotron X


Im Hintergrund seht Ihr Eure Extraleben und die Punktzahl aufrecht am Spielrand dargestellt


Haltet Euch am Rand des Spielfeldes auf, um Euch den Rücken frei zu halten


In der Draufsicht wird das Spiel viel übersichtlicher, da der tote Winkel nicht so sehr ins Gewicht fällt


Gebt acht auf herumliegende Minen


Die Aufgabe der grünen Roboter ist es Euch einzukreisen und in die Enge zu treiben


Aufgesammelte Items steigen in Vektorgrafiken auf und verdecken Euch kurzzeitig die Sicht


In späteren Leveln sind der Boden und die Gegner mit Texturen überzogen

Man sagt, falls es möglich wäre rein durch die Koordination von Augen und Händen den Zustand des Zen Nirvana zu erreichen, so sei Robotron das ultimative Instrument der Erleuchtung. Ein Robotron-Spieler und zwei Joysticks gegen den Rest der Welt. Schalte den denkenden Teil Deines Gehirns ab und lasse Dich von Deinen Instinkten leiten.

Eugene Jarvis entwickelte 1982 ein Spiel, das nach Erfolgen wie Defenders und Joust zum Spielhallenhit seiner Zeit avancierte. Mit dem Namen Robotron können heute die Wenigsten etwas anfangen. Williams-Midway kleidet das revolutionäre Spielprinzip aus vergangenen Tagen in ein neues, der Zeit angepaßtes Gewand und versucht den Puls der Videospieler wieder höher schlagen zu lassen. Um mir eine Grundlage für diesen Test zu schaffen, spielte ich zuerst das Original. Im Nirwana befand ich mich danach nicht unbedingt. Die Beschreibung meines Zustands war eher als „etwas von der Rolle" zu bezeichnen.

Was hat Robotron X in der neuen Version zu bieten

Nun war es an der Zeit, sich die neue Version von Robotron vorzunehmen. Schon nach einigen Minuten wurde mir bewußt, daß die 3D-Darstellung zwar grafisch sehr ansprechend gelungen ist, aber leider einen toten Winkel hinter der Spielfigur entsteht läßt. Wird es brenzlig, rennt man zwangsläufig rückwärts in eine Horde immer schneller werdender Gegnerscharen. Sicherlich ein ungemein störender Nebeneffekt dieser Version. Weiterhin fiel es mir schwer, in der perspektivischen Ansicht ein Gefühl für Entfernungen zu entwickeln und somit die Übersicht zu behalten. Diese Darstellung halte ich nur in den ersten 25 Leveln für ausreichend. Danach wählt Ihr besser die Draufsicht aus dem Menü, oder ich gebe Euch wenig Chancen, weitere Level ohne immense Lebensverluste zu überstehen. Sehr gut gefallen hat mir der Techno als Hintergrundmusik, der einen von Level zu Level richtig aufpeitscht.

Robotron X ist interessant für Fans des originalen Titels der 80er Jahre oder für verrückte Hard-Core Shoot'em-Up Zocker, die sich gerne mal wieder richtige Schwielen an die Finger spielen und den absoluten Adrenalin-Kick geben möchten. Anderen empfehle ich, sich diesen Titel erst einmal anzuschauen oder besser ganz die Finger von zu lassen.

System:	PlayStation	Hersteller:	Virgin Interactive Ent.
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Williams
Spieler:	1-2	Testmuster:	Virgin Interactive Ent.
Level:	10+		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	K.A.
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	7

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

ReLoaded

FMV















Der Erste Hilfe-Kasten hilft aus der Klemme



Die Extra-Waffen sind noch immer durchschlagend

Auf der berüchtigten Index-Liste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) steht seit einigen Monaten der Titel „Loaded" für PlayStation, der letztes Jahr auf den Markt kam. Dort metzeln ein paar ausgefreakte Schwerverbrecher einen ganzen Planeten zu Klump, natürlich mit detaillierten Splatterdarstellungen. Das nicht nur für zarte Gemüter zutiefst abstoßende Treiben wird nun mit Reloaded fortgesetzt.

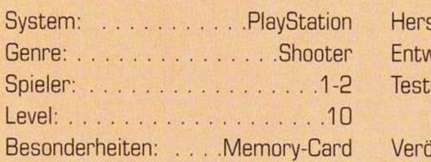
Diesmal geht's sogar in die dritte Dimension, denn die Flächen, auf denen sich die sechs Killer, die zur Auswahl stehen, bewegen, beinhalten auch Berge, Abgründe, Über- und Unterführungen etc. Überhaupt hat man die Landschaftsgrafik enorm verbessert, doch anstelle von düsteren Räumen mit Licht/Schatten-Effekten treten zu viele Tageslichtlevel. Das Motto heißt nicht mehr nur „Ballern bis der Notarzt kommt", sondern auch das Lösen diverser Rätsel steht im Vordergrund. Die Intention der blutrünstigen Gesellen, quer durch das Universum zu ziehen und zu zerstören, ist wenigstens nicht allzu profan: FUB, der Endboss aus dem Index-Shooter, entkam und versucht nun zu einem Gott zu mutieren. Auf Eurer Odyssee stoßt Ihr auf die Mönche des Sounds, nervige Eingeborene, diverse Spezieleinheiten oder kämpft Euch durch Eis-Level, eine Schmelzanlage, bis Ihr schließlich dem gigantischen Kadaver FUBs die grünen Mitesser aus den Poren schießen dürft. Der Ekelfaktor jedenfalls erreicht gerade in diesem Abschnitt einen legendären Höhepunkt.



Spektakuläres Kreuzfeuer ist lustig, macht aber tot

Ist die Metzgerei ein rechtschaffenes Handwerk?

Grafisch gibt's eigentlich nicht viel zu meckern, außer den oben erwähnten Mangel bei den Spielfiguren und der nicht hundertprozentig flüssigen Grafikdarstellung. Allerdings hat Gremlin aufgrund der oftmals unlogisch aufgebauten Rätsel im Zusammenspiel mit dem stereotypen Gemetzel eine Suppe aufgekocht, die weder den Fans des ersten Teils noch den Sittenhütern dieses unseres Landes schmecken wird. Im Vergleich zum direkten Mitkonkurrenten Projekt Overkill schmiert man dank der wenigen aber frustrierend schweren Abschnitte vollends in den Bereich der Mittelmäßigkeit ab. Ich denke das nächste Lebenszeichen dieses Titels wird in einem der kommenden Bundesanzeiger der BPjS zu finden sein.



System:	PlayStation	Hersteller:	Softgold
Genre:	Shooter	Entwickler:	Gremlin
Spieler:	1-2	Testmuster:	Softgold
Level:	10		
Besonderheiten:	Memory-Card	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99,- DM



7 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	7

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel **Händleranfragen erwünscht**

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89

Zeitschriften

EGM/EGM 2	je12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Sega Saturn

Alien Trilogy	**Dt**	**94**
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	**US**	**119**
Battle Monster	**Dt**	**79**
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
VIRTUA COP 2		119
Virtua On	JP	119
Virtua Fighter Kids	Dt	69
Worldwide Soccer	Dt	99
Wing Commander 3	US	119
WWF in your House	**Dt**	**94**
Wing Arms	Dt	69
Worms	**Dt**	**79**
X Men	Dt	79
Sega Saturn mit Sega Rally		**485**
Action Replay 3 in 1	**Dt**	**89**
Command & Conquer	Dt	99
Dark Savior	US	119
Daytona Champion Ed.	**Dt**	**99**
D	Dt	89
Destruction Derby	Dt	89
Dragon Heart	US	119
Dragon Force	US	119
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bount	JP	139
Fighting Vipers	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Highway 2000	Dt	99
Iron & Blood	Dt	94
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	129
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	Dt	99
Nightwarrior	Dt	79
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
NBA Jam Extreme	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Soccer	Dt	89
Olympic Games	Dt	89
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
Panzer General	**Dt**	**99**
Pro Pinball	Dt	89
PTO II	US	119
Return Fire	**Dt**	**94**
Road Rash	Dt	94
SONIC the Fighters	**JP**	**119**
Space Hulk	Dt	94
Scorcher	US	119
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Sonic Blast 30	US	119
Skeleton Warriors	Dt	79
Streetfighter Alpha	**Dt**	**94**
Tomb Raider	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**79**
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Toshinden Ura	US	119
Area S1	US	109
Virtual On	US	119

für nur **59,90 DM**
zum Selbsteinbau **der Sony Umbau** incl. Bauanltg. in Farbe
dann klappt´s auch mit dem... Ridge Racer 3 nur 129,90

Nintendo 64

RGB Kabel		39
RGB Umbausatz incl. Booster		39
US/Japan Umbau		19
farbige Control Pad		79
Control Pad		69
Mario 64		159
Pilotwings		159
Wave Race	US	159
Cruisin USA	JP	159
Shadow of Empire	JP	199
Action Instinct	US	
Wayne Greatly Honey		169

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	79

Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage

Sony Playstation

Allied General	US	119
Alien Trilogie	**Dt**	**94**
A IV Evolution	**Dt**	**99**
Baphomets Fluch	**Dt**	**89**
Beqound the Beqound	US	119
Blazing Dragons	**Dt**	**89**
Burning Road	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**89**
Batman Forever Choin	**Dt**	**89**
Bedlam	**Dt**	**94**
Command Conquer	**Dt**	**99**
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	89
Cheesy	Dt	94
Dark Stalker	Dt	89
Deception	US	119
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	**US**	**119**
Die Hard Trilogy	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Gunship 2000	**Dt**	**94**
Hexen	Dt	89
Horned Owl	**Dt**	**94**
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jet Moto	US	119
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119
Kings Field II	US	119
Legancy of Kain	US	119
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA Jam Extreme	Dt	89
NBA in the Zone II	US	119
NFL Face Off 97	US	119
NHL Hockey 97	Dt	89
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Poed	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	**Dt**	**89**
Pandemonium	**Dt**	**89**
Return Fire	**Dt**	**94**
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Ridge Racer 3	JP	129
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Treck Generation	US	119
Streetracer	Dt	89
Shadow Struggle	JP	129
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Skeletton Warrior	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	**JP**	**139**
Toshinden 2	**Dt**	**99**
Time Commando	DT	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Twisted Metal 2	US	119
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	**US**	**119**
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
X-Com 2	Dt	99
X 2	Dt	94
Zero Divide 2	**US**	**119**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Game Gun	**ab**	**49**
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79
Memory Card 24 Meg		99

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Spezial Sony Playstation
hier könnt ihr alles drauf spielen nur 469,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**



Holger Gößmann • Götz Schmiedehausen

WWF - In Your House

Einstiegshilfe

Steht man mehr als einem Gegner gegenüber, ist es ratsam, sich auf einen zu konzentrieren, und ihn mit permanenten Superkicks zu bearbeiten. Nach einer gewissen Zeit liegt er zusammengetreten am Ringboden, und man kann sich in aller Ruhe dem oder den Verbleibenden widmen.

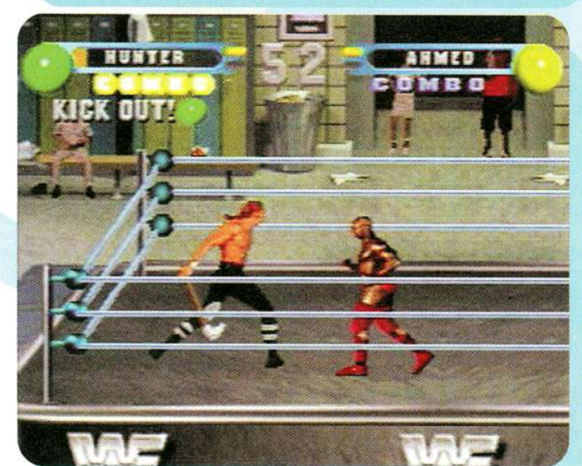


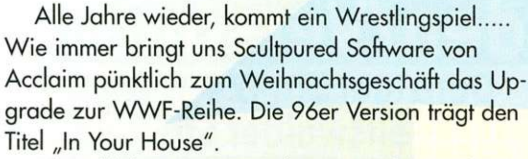


Shawn Michaels hebt nach einem Treffer ab



Runde 2 geht an Hunter Hearst Helmsley





Der Super-Punch hat bei allen Kämpfern verschiedene Auswirkungen



Zehn Kämpfer stehen zur Auswahl



Treffer in der Magengegend

Alle Jahre wieder, kommt ein Wrestlingspiel..... Wie immer bringt uns Scultpured Software von Acclaim pünktlich zum Weihnachtsgeschäft das Upgrade zur WWF-Reihe. Die 96er Version trägt den Titel „In Your House".

Obwohl die WWF gerade Personalsorgen hat, weil die Konkurrenzorganisation WCW alles aufkauft, was nicht niet- und nagelfest ist, wurde die Zahl der Kämpfer auf 10 aufgestockt. Golddust, Bret und Owen Hart, Vader, British Bulldog, Ahmed Johnson, The Undertaker, Hunter Hearst Helmsley, Ultimate Warrior und Shawn Michaels sind diesmal mit von der Partie. Mit einem dieser tätowierten Muskelberge bestreitet der Spieler seine Matches in der WWF-Saison um den Continental- und World-Title. Jedem Wrestler stehen dabei eine Fülle von Schlägen und Würfen zur Verfügung, die über spezielle Tastenkombinationen eingegeben werden. Eine solche kann auch eine monströse Kombo auslösen, allerdings nur, wenn vorher die entsprechende Leiste gefüllt wurde. Während der Matches fliegen immer wieder WWF-Zeichen verschiedener Colorierung in den Ring, die Lähmung, Energiezuwachs oder ähnliche Effekte zur Folge haben. Beim Kampf um einen Gürtel müssen zumindest die letzten paar Runden immer gegen zwei Gegner gleichzeitig durchgeführt werden. Gekämpft wird grundsätzlich im „Best of three"-Modus

Update statt Upgrade

WWF-In Your House kann kaum als eigenständiges Produkt bezeichnet werden. Dazu ist die Ähnlichkeit zum Vorgänger einfach zu offensichtlich. Auch wenn zwei Catcher und etliche Special Moves mehr ins Programm gepackt wurden, so bleibt es doch die hektische Klopperei, die schon letztes Jahr unter den Christbäumen der jugendlichen WWF-Anhänger lag. Der Schluß liegt also nahe: Wer den Vorgänger Wrestlemania-The Arcade Game sein eigen nennt und nicht gerade zu den fanatischsten Anhängern der Wrestlingliga gehört, kann guten Gewissens das Spiel im Laden lassen. Wer jedoch auf unkonventionelle Prügelspiele ohne allzu hohe Ansprüche auf Realismus steht, sollte sich das Produkt mal anschauen.

System:	PlayStation, Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Wrestling	Entwickler:	Sculptured Software
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	entfällt	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	6



Julian Ossent · Stefan Hellert

Warhammer:
Im Schatten der gehörnten Ratte



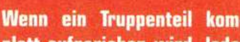
Hier stellt Ihr Eure Truppen in Schlachtformation auf

Die Geier kreisen schon

Der Name Warhammer, bzw. Warhammer 40000 bringt mittlerweile weltweit die Augen unzähliger Fans von Fantasy-Brettspielen zum Leuchten. Leuchtende Heldengestalten und edle Krieger im Kampf gegen die dunklen Horden der Finsternis, schwarze gegen weiße Magie und zahlreiche sagenumwobene Schauplätze ließen die Herzen höher schlagen. Mit dem gleichnamigen SSI-Titel sollen nun auch die Konsolenspieler zum Verteidiger des Guten werden. Als Söldnerhauptmann Morgan Bernhardt wird man von allerlei hilfesuchenden Parteien quer durch das Empire engagiert, um die ins Land einfallenden Kreaturen des Bösen zu bekämpfen. Dazu wirbt man im mobilen Lager Truppenteile an, die man für einen hoffentlich lohnenden Gewinn in die Schlacht schickt. Mit fortlaufendem Spiel werden bis zu 25 verschiedene Regimenter verfügbar, alle mit unterschiedlichen Gehaltsforderungen, denn auch in der Fantasy-Welt ist nichts umsonst. Hebt, wenn verfügbar, Verstärkungen aus und greift auf die Hilfe spezieller Heldencharaktere, die meist mit magischen Fähigkeiten versehen sind, zurück, falls diese ihre Dienste anbieten. Nachdem man in einem kurzen Briefing die Missionsziele von seinem Adjutanten erfahren hat, wird die Armee auf der frei scrollbaren 3D-Karte plaziert, und das Gefecht kann beginnen. In Echtzeit gilt es nun, die feindlichen Heerscharen zu vernichten und eigene Einheiten, wie z.B. Wagentrecks und Ortschaften zu beschützen. Neben den üblichen Bewegungs- und Kampf-Modi stehen manchen Truppenteilen Fernwaffen oder Zaubersprüche zu Verfügung, mit denen der Gegner schon lange vor dem eigentlichen Handgemenge dezimiert werden kann. Ist die Schlacht geschlagen, wird das Ergebnis ausgewertet und man dementsprechend entlohnt; hierbei gilt: je höher der Lohn, desto größer das Risiko.
Nach einem abgeschlossenen Einsatz besteht die Möglichkeit zu speichern oder bei Mißerfolg, lieber noch einmal neu zu laden.

Gute Ansätze, aber unausgereifte Ausführung

Leider schafft es Warhammer auf geradezu tragische Weise eine tolle Spielidee mit dummen, vermeidbaren Designfehlern zu verhunzen. Die Fantasy-Atmosphäre ist phänomenal; obwohl die Zwischensequenzen weiß Gott nicht das Gelbe vom Ei sind, ist man dennoch sofort voll in den Bann der Elfen-und-Zwergenwelt gezogen und freut sich auf die nächsten Missionen. Doch sind diese anfangs noch relativ einfach zu meistern, wird der Schwierigkeitsgrad im späteren Spielverlauf dermaßen hoch, daß bei jähzornigen Menschen durchaus Lebensgefahr für die PlayStation besteht. Unfaire Gegnermassen im 4:1-Verhältnis machen jedes taktische Vorgehen zum Glücksspiel, auf Dauer kann man die hohen Verluste nicht mehr ersetzen und verliert unweigerlich das Spiel. Dazu trägt auch die schwammige Steuerung das ihrige bei, denn schnelle Reaktionen auf feindliche Angriffe sind nur selten zu managen. Wirklich bedauerlich, denn ohne diese Schnitzer wäre Warhammer eine Spitzenwertung sicherlich nicht verweigert worden, so sollten nur geduldige Fantasycracks einen Kauf in Erwägung ziehen.



Einstiegshilfe

Wenn ein Truppenteil komplett aufgerieben wird, ladet lieber den Spielstand neu, ansonsten stehen die Chancen zu überleben in den nächsten Missionen noch schlechter. Scheut Euch nicht, Magie einzusetzen, sie ist eine wirkungsvolle Waffe. Die Helden sind manchmal etwas mürrisch, habt Geduld mit ihnen.


Die Gegner treten meist in Massen auf


Das Hauptmenü


Einer der eigenständigen Helden

System: PlayStation	Hersteller: Mindscape
Genre: Strategie	Entwickler: SSI / Games Workshop
Spieler: 1	Testmuster: Mindscape
Level: entfällt	
Besonderheiten: Memory Card, dt. Texte	Veröffentlichung: Dezember
	Ca. Preis: 109,- DM

6 von 10

Grafik	6
Sound	8
Gameplay	6

International Moto-X

Einstiegshilfe

Vergeßt die Bleifußtechnik. In den niedrigen Klassen mag man sich so noch über die Runden retten, in den höheren Klassen ist dann aber Schluß mit lustig. Laßt das Motorrad lieber rollen und beschleunigt nur kurz vor Sprüngen, Steigungen oder nach engen Kurven.

INTRO







INTRO


Der Streckeneditor ist sehr benutzerfreundlich aufgebaut



Die Strecken bauen sich zwar insgesamt etwas spät auf, vermitteln aber passendes Moto Cross-Feeling

Wer ehrlich ist, muß zugeben, daß er gelegentlich beim Zappen auf Eurosport hängenbleibt, um den waghalsigen Motocrosslern bei spektakulären Sprüngen neidisch zuzuschauen. Doch das hat jetzt ein Ende. Mit International Moto-X haben jetzt endlich auch Stubenhocker die Gelegenheit mit Enduros im Dreck zu wühlen, ohne gefahrzulaufen sich Knochenbrüche oder Prellungen zuzuziehen. Zunächst startet man mit einem 125er Bike und 500$ Cash in der Tasche. Um seine finanzielle Lage zu verbessern, kann man an vier internationalen Ligen teilnehmen. Für einen Platz auf dem Treppchen gibt's ordentlich Kohle, die selbstverständlich komplett ins Moped gesteckt wird. Zuerst müssen entstandene Schäden repariert werden, was übrig bleibt, darf dann in bessere Stoßdämpfer, Reifen oder Motortuning investiert. Hat man alle vier Ligen gewonnen, steigt man in die 250er Klasse auf, und das ganze Spielchen beginnt von vorn, bis man schließlich über die 350er in die 500er Klasse aufgestiegen ist. Dann stellt man entweder im Time Trial Bestzeiten auf oder bastelt sich im Editor seine eigenen Strecken, die sogar in die Ligen integriert werden können.



Wie in einem echten Rennen habt Ihr oftmals mehr mit den Gegnern als mit der Strecke zu tun



Aus der nahen Perspektive wirkt die Animationen der Biker recht spartanisch

Eat Dirt, Babe!

International Moto-X besitzt eine unglaubliche Langzeitmotivation. Bis man sich in die letzte Klasse vorgearbeitet hat, stehen andere Spiele schon längst verstaubt im Regal. Der Streckeneditor setzt dem ganzen Spaß die Krone auf. Auf wirklich einfache Weise lassen sich ganze Ligen auf die Beine stellen oder einfach nur schwere Kurse zum Bestzeitenfahren. Die recht simple Steuerung (Gas, Bremse, links und rechts lenken) ist zwar ausreichend, es hätte aber z.B. auch nicht geschadet das Vorderrad heben oder senken zu können. Etwas seltsam ist auch das Computerverhalten. Die Gegner fahren teilweise kreuz und quer über die Bahn, und im Getümmel mit drei oder vier Mitstreitern kommt es schnell zum übersichtslosen Gewurschtel. Die Drei-Phasen-Animation des Bikers sei aufgrund der hohen Streckenanzahl ausnahmsweise entschuldigt. International Moto-X ist sicherlich kein Kommerzspiel, dürfte aber für Fans aufgrund der Langzeitmotivation höchst interessant sein.



System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Level: 30+
Besonderheiten: Memory-Card, Streckeneditor
Hersteller: Warner Interactive Int.
Entwickler: Coco Nuts Japan
Testmuster: Warner Interactive Int.
Veröffentlichung: erhältlich
Ca. Preis: 99,95 DM

7 von 10

Grafik 6
Sound 5
Gameplay 7



Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30, Samstag: 10.00-13.00

MEGA DRIVE

Titel	DM
Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arcade Classic Collection d	69,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy	19,90
Ballz d	29,90
Batman Return d	19,90
Battletoads d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Captain Planet d	19,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	19,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Dino Dini Soccer d	39,90
Disney Collection d	49,90
DJ Boy d	19,90
Donald D. in Maui Maui	59,90
Dracula	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dr. Robotnik d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Headdy d	39,90
Earth Defense eu	19,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fever Pitch Soccher d	69,90
Fifa '96 d	89,90
Flink d	49,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	29,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	29,90
Izzy's Quest d	69,90
Joe Montana d	29,90
Justice League d	29,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	29,90
Megaturrican d	29,90
Mighty Max d	29,90
Mutant League Hockey d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA Live '97	109,90
NBA TE d	29,90
NFL Quaterback d	29,90
NHL '96 d	89,90
NHL '97 d	109,90
Normy's Beach Babe d	19,90
Ottifanten d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	39,90
PGA Tour Golf III d	49,90
Phantom 2040 d	29,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Premier L. Manager 97 d	89,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Puggsy d	39,90
Punisher d	39,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	29,90
Real Monsters d	39,90
Revolution X d	29,90
Riskey Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Schlümpfe eu	39,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skeleton Crew d	29,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	19,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	39,90
Sonic & Knuckles d	39,90
Sonic 3D	99,90
Sparkster d	29,90
Startrek Deep Space 9 d	59,90
Sylvester & Tweety d	39,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toughman Boxing	39,90
Tournament Fighers d	39,90
Total Football dt	49,90
Toy Story d	79,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermillion	39,90
Vectorman d	59,90
Wani Wani World I	19,90
Warlock d	49,90
Warpspeed d	29,90
Whac a Critter d	19,90
Worms d	79,90
Winterchallenge	19,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	29,90
ZeroT	69,90
Zombies d	29,90

SATURN

Titel	DM
Saturn d	429,90
Saturn + Sega Ralley d	499,90
Joypad	49,90
Cobra Joystick	69,90
Action Replay - Game Buster -	89,90
Backup Ram	99,90
Alien d	79,90
Alien eu	89,90
Blackfire d	89,90
Blam ! Machine Head d	89,90
Blazing Dragons d	89,90
Bubble Bobble Coll. d	79,90
Creature Shock jp.	99,90
Command & Conquer d	109,90
Daytona d	49,90
Daytona CE d	99,90
Darkstalker 2 Nightwarrior d	99,90
Defcon 5 d	79,90
Destruction Derby d	79,90
Discworld d	79,90
Exhumed d	89,90
Earthworm Jim 2 d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Fighting Vipers dt	89,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Ghenwars d	89,90
Guardian Heroos us	69,90
Highway 2000 d	89,90
Iron Storm us	109,90
Iron Man X d	89,90
John Madden '97	99,90
Johnny Bazookatone d	69,90
Keio 2 d	89,90
Lemmings d	79,90
Magic Carpet	89,90
Mansion of Hidden Souls d	49,90
NBA Action d	79,90
NFL Qua. Club 97 d	89,90
NHL Allstars d	49,90
Nights + Analog Pad d	149,90
NBA TE d	69,90
Olympic Soccer d	79,90
Panzer Dragoon d	49,90
Panzer Dragoon 2 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Puzzle Bobble 2 jp	69,90
Rayman us	99,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Shellshock d	69,90
Shinobi X	49,90
Slam & Jam	89,90
Skeleton Warrior d	89,90
Space Hulk d	99,90
Starfighter 3000 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69.90
Striker	89,90
Themepark d	59,90
Tomb Raider dt	89,90
Toshinden d	99,90
True Pinball d	69,90
Virtua Cop II m. Pistole	149,90
Virtua Fighter Kids jp	59,90
Virtual Golf d	89,90
Virtua Gun d	89,90
Virtua Racing d	69,90
Wipe Out d	69,90
World Advanced Military 2 jp	99,90
World Wide Soccer 97	89,90
World Cup Golf d	69,90
WWF Arcade Game	69,90

SEGA 32 X

Titel	DM
Fifa Soccer 96 d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	19,90
Knuckles & Chaotix d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	39,90

SEGA 32 X CD

Titel	DM
Corpsekiller d	19,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

GAME GEAR

Titel	DM
Ariel j	9,90
Bart vs. the World d	29,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	19,90
Crash Dummies d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Ecco 2 d	19,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	19,90
Hurricanes d	29,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	39,90
Monstertrucks d	29,90
Pete Sampras Tennis d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ryu Kyu jp	19,90
Sonic Triple Trouble d	39,90
Space Harrier d	19,90
Stargate d	29,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90

MASTER SYSTEM

Titel	DM
Andre Agassi	9,90
E- Swat	9,90
Gainground	9,90
Shadow of the Beast	9,90

PLAYSTATION

Titel	DM
Playstation d	379,90
Playstation inkl Umbau	459,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	149,90
Umbauchip m. Anleitung	49,90
Action Replay - G. Buster - d	89,90
Analog Joystick Sony	129,90
Antennen Kabel	49,90
Ascii Pad d	69,90
Cobra Joystick	69,90
Gun z.B. f. Die Hard	79,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
Joypad Just	39,90
Joypad Verlängerung	19,90
Link-Kabel	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	79,90
Multi Tap d	65,90
Namco Necon Controller	89,90
RGB Kabel	39,90
Tasche für Playstation	29,90
Actua Golf d	89,90
Adventure of Lomax dt	89,90
Andretti Racing d	89,90
Alien Triology eu	89,90
Air Combat d	59,90
Agile Warrior	79,90
Assault Rigs d	79,90
A-Train d	99,90
Blam ! Machine Head d	89,90
Baphomet's Fluch dt	89,90
Beyond the Beyond us	109,90
Blazing Dragon's us	119,90
Blazing Dragon's dt	89,90
Bubble Bobble Collection d	89,90
Burning Road dt	89,90
Casper d	89,90
Chessmaster 3d	79,90
Chronicles of the Sword us	119,90
Crash Bandicoot dt	109,90
Cool Spot III dt	89,90
Command & Conquer dt	109,90
Cybersled d	89,90
Cyberia d	89,90
Davis Cup Tennis 97 d	89,90
Defcon 5 d	69,90
Descent d	69,90
Destruction Derby 2 us	109,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Disruptor dt	89,90
Die Hard dt	89,90
Earthworm 2 dt	89,90
Fade to Black d	89,90
Fifa Soccer 97	89,90
FORMULA ONE d	99,90
Galaxy Fight d	69,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Gunship d	99,90
Hi Octane d	39,90
Inter. Track & Field d	99,90
Jetemoto us	109,90
Johnny Bazookatone d	79,90
John Madden Football 97 d	89,90
Jumping Flash 2 d	99,90
Jupiter Srike d	79,90
Legacy of Kain us	109,90
Lone Soldier d	79,90
Magic Carpet d	79,90
Namco Museum Vol 1 d	99,90
Namco Museum Vol 2 d	89,90
Nascar Racing US	109,90
NBA Live d	89,90
NBA TE	59,90
NBA In the Zone d	79,90
NHL '97 EA dt	89,90
Necrodome d	89,90
Need for Speed d	79,90
NFL Gameday d	99,90
Olympic Soccer d	89,90
Olympic Summer Games d	79,90
Parodius d	79,90
Pandemonium us	109,90
Pete Sampras Tennis dt	89,90
PGA '96 d	69,90
PGA Tour 97 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	89,90
Project Overkill dt	89,90
Philosoma d	79,90
Po'ed	89,90
Puzzle Bobble 2 d	69,90
RAN Soccer d	79,90
Raging Skies d	99,90
Resident Evil dt unzens.	89,90
Returnfire dt	89,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	69,90
Shockwave d	79,90
Sim City 2000 d	89,90
Skeleton Warrior d	79,90
Slam & Jam d	89,90
Soviet Strike dt	89,90
Space Hulk d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Star Gladiator us	119,90
Starfighter 3000 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69,90
Streetracer dt	89,90
Striker d	89,90
Tekken 2 dt	109,90
Thunderhawk eu	59,90
Time Commando d	89,90
Tobal No.1 us	109,90
Tomb Raider dt	89,90
Top Gun Fire at Will d	99,90
True Pinball	89,90
Tunnel B1 d	89,90
Twisted Metal d	89,90
View Point d	89,90
Wipeout 2097 d	99,90
William's Arcade Classic d	69,90
World Cup Golf d	59,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	79,90
X-Com 2 dt	89,90
Zero Devide d	69,90

MOVE-LISTEN

für alle gängigen Spiele wie
Tekken 2, usw.
je nach Umfang 9,90 - 19,90

MEGA CD

Titel	DM
Afterburner d	19,90
Animals d	29,90
Arcade Classics d	39,90
Battle Corpse d	29,90
Battle Frenzy d	19,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	9,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	29,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	19,90
Dungeon Master 2 d	29,90
Earthworm Jim d	39,90
Ecco d	29,90
Eternal Champions d	39,90
Formula One d	49,90
Flink d	19,90
Final Fight d	29,90
Heavy Nova I	9,90
Keio Flying Squad d	29,90
Kids on Site d	19,90
NBA Jam us	19,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94 d	9,90
Nighttrap d	29,90
Prince of Persia d	29,90
Puggsy d	29,90
Road Avenger d	19,90
Robo Aleste d	29,90
Shining Force d	59,90
Sherlock Holmes d	19,90
Sherlock Holmes 2 d	39,90
Silpheed d	19,90
Slamcity d	19,90
Sonic d	9,90
Son of Chuck	39,90
Solfeace & Cobra Com. d	29,90
Supreme Warrior d	49,90
Tomcat Alley d	29,90
Time Gal d	19,90
Wolfchild d	19,90
World Cup USA d	39,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074 Internet: Http://www.gamezone.de

Julian Ossent • Stefan Hellert

Black Dawn


Detailvielfalt wurde groß geschrieben

Einstiegshilfe

Fliegt möglichst vorsichtig an Eure Gegner heran, wüste Hau-drauf-und-Schluß-Taktik führt nur zum schnellen Ableben. Behaltet immer Eure Benzinanzeige im Auge, ein Hubschrauber ohne Treibstoff hat die Flugfähigkeiten einer Banane. Sammelt die Extras rechtzeitig ein, nach kurzer Zeit verschwinden sie nämlich unwiederbringlich.


Man kann fast das Weiße in den Augen der Piloten erkennen

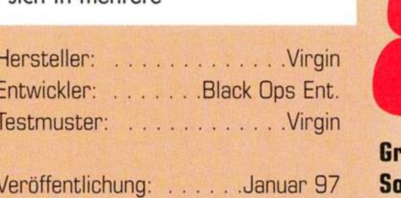


Auf zu neuen Ufern

Über Geschmäcker läßt sich ja bekanntlich nicht streiten, manche bevorzugen beispielsweise knallharte und für das Verständnis der meisten staubtrockene Simulationen, andere kommen erst dann richtig in Wallung, wenn tonnenweise Pixelschrott produziert werden kann ohne dabei auf Gesetze der Aerodynamik und Logik achten zu müssen. Letztere sollten deshalb einen Blick auf den neuesten Heli-Shooter werfen, der eher im Stile eines Sidewinder als eines Gunship die geflügelte Konkurrenz aufs Korn nimmt. In neun Krisengebieten auf dem gesamten Globus wird der Spieler bei Black Dawn von der Spezialeinheit Black Ops eingesetzt, um mit den neuesten Kampfhubschraubern der NATO gefährlichen Terroristen den Garaus zu machen. Nach einem kurzen Briefing befindet Ihr Euch dann auch sofort in der Luft, bereit, den ersten Befehl auszuführen. Jeder der Einsätze unterteilt sich in mehrere Untermissionen, so müssen oft erst bestimmte Stellungen abgeschossen werden, bevor eigene Soldaten zum Einsatzort geflogen und dort dann wiederum vor feindlichen Luftangriffen beschützt werden wollen. Ist ein gegnerisches Gefährt vernichtet, explodiert es mehr oder minder spektakulär und hinterläßt im Luftraum über sich oft Extras wie Panzerung, Raketen oder Napalmbomben, die den eigenen Hubi, wenn eingesammelt, wieder kampfbereit machen. Euer fliegendes Vehikel verhält sich zwar nicht so extrem wie die Originalvorbilder, die beim ersten Raketentreffer jaulend dem Erdboden entgegen stürzen, aber auch hier hinterlassen feindliche Geschosse merkliche Spuren an Rumpf und Rotor. Ist es Euch gelungen, die Mission erfolgreich abzuschließen, besteht die Möglichkeit zu speichern oder ein Paßwort zu erhalten, Continues habt Ihr ohnehin unendlich.

Actionlastig bis zum Exzeß

Black Dawn ist ganz im Gegensatz zu Gunship ein reines Ballerspiel. Riesige Gegnermassen, die selbst Arnold Schwarzenegger in seinen besten Zeiten Hals über Kopf in die Flucht geschlagen hätten, stürmen auf uns gnadenlosen Einzelkämpfer ein, doch ohne mit der Wimper zu zucken holt unser Held sie Stück für Stück zurück ins harte Pixel(ab)leben. Doch bei einem nur auf Action angelegten Titel soll uns das nicht weiter stören. Störend jedoch wirken sich vor allem zwei Punkte aus. Erstens: das Spiel hat nur neun Missionen, trotz der Unterteilung in einzelne Aufgaben ein wenig dürftig. Und zweitens: die Aufträge sind nicht sonderlich abwechslungsreich, alle sind durch pure Gewalt zu lösen, Aufträge à la Heranschleichen und möglichst unentdeckt entkommen sucht man hier vergebens. Grafisch hingegen ist Black Dawn ein echter Augenschmaus, flüssig und schnell rotiert die Landschaft um uns herum, daß es eine wahre Freude ist; und auch der Soundtrack sowie die gelungene direkte Steuerung tragen zum Spielspaß nicht unerheblich bei. Fans von Action-Shootern kann ich diesen neuen Hubi-Ballermann wärmstens empfehlen, Genre-Unerfahrene sollten mal einen Blick hineinwerfen, nur an Liebhaber von Simulationen mein Rat: Gunship spielen, Black Dawn aber seine sichtliche Klasse als Fungame nicht absprechen.



System:	PlayStation	Hersteller:	Virgin
Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	Black Ops Ent.
Spieler:	1	Testmuster:	Virgin
Level:	K.A.		
Besonderheiten:	Memory-Card, Paßword	Veröffentlichung:	Januar 97
		Ca. Preis:	109,- DM

8 von 10

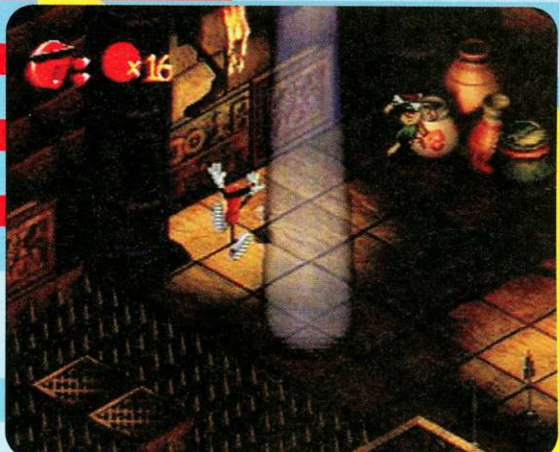
Grafik	**9**
Sound	**7**
Gameplay	**8**

Spot goes to Hollywood

Hollywood, der Traum aller !



Habt Ihr 100 Münzen gesammelt, erhaltet Ihr ein Extraleben



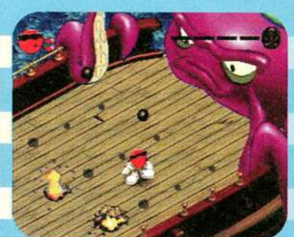
Aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und der schlechten Kollisionsabfrage habt Ihr arg mit der isometrischen Perspektive zu kämpfen

Hollywood, der Traum aller, die zum Film gehen möchten. Der kleine Spot erfüllt sich diesen Wunsch, indem er sich in einen Kinovorführraum schleicht und von dort aus direkt über den Lichtstrahl der Kamera in einen Film fliegt. Virgin spendiert ihrem Star aus der Zeit des Super NES/MD zum Debüt auf den Next-Generation Konsolen ein fast dreiminütiges Render-Intro. Grafik und Musik, typische Hollywood-klänge, wurden dem technischen Stand der PlayStation angeglichen.

Trotz diesen Neuerungen und einem altbewährten Spielprinzip gelang es Virgin nicht, mich zu begeistern. Der recht kindliche Charakter Spot läßt sich in den zwei zur Verfügung stehenden Modi (ISO und Arcade) nur schwammig steuern, reagiert spät und hüpft oder springt dann plötzlich los. Bedauerlicherweise kämpfte ich beim Testen zeitweise mehr mit der Steuerung als gegen die sich ständig wiederholenden Gegner. Die grafisch abwechslungsreichen Level sind sehr linear aufgebaut. Spots Aufgaben bestehen darin, in jedem der 20 Level jeweils fünf Sterne, Münzen und Specials (Freezing Shot, Power Shot, Bomben, 3-Wege-Schüsse, Extraleben, Unverwundbarkeit und Heilungen) und Bonus-Räume zu finden. Wie schon in Mario 64 und Crash Bandicoot erhält der Spieler für das Sammeln von 100 Items ein Extraleben. Ein kleiner Tip: Laßt Spot doch einfach mal stehen und schaut, was der Kleine aus Langeweile so alles anstellt.



Hier ist gezieltes Ausweichen nötig, um nicht von der Brücke zu fallen



Der erste Endgegner. Achtet auf die Schatten der von oben kommenden Flammen

Go on Spot

Spot goes to Hollywood hätte ein einfaches Spiel nach altbekannter Machart werden können, zwar kein Highlight, aber eine nette Erinnerung an gute alte 16-Bit-Zeiten. Ich hege keine Vorurteile gegenüber guten alten Spielen in einem neuen Gewand. Im Gegenteil, ich freue mich über Fortsetzungen alter, liebgewonnener Charaktere. Nur scheint mir, daß man bei dieser Umsetzung nicht all zu viele Gedanken darauf verschwendet hat, das Spielniveau etwas anzuheben. Trotz der netten Hintergrundstory und des niedlichen Protagonisten kann dieses Produkt neben aktuellen Erscheinungen qualitativ nur bedingt bestehen. Schließlich ist die Steuerung nun einmal einer der entscheidenden Faktoren, was uns dazu veranlaßt, es nur Hardcore-Jump'n Run-Zockern zu empfehlen.



Cool Spot gab es schon auf dem Mega Drive, dem Super NES und dem PC. 1993 rief Virgin das zwiedimensionale Jump'n Run Cool Spot mit dem damaligen Sponsor 7UP ins Leben. Wir habe in den Tiefen unseres Archivs nach den 16-Bit Modul gegraben und es exklusiv für Euch noch einmal angespielt.













System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	20
Besonderheiten:	Paßwort, Memory Card
Hersteller:	Virgin Interactive Ent.
Entwickler:	Virgin Interactive Ent.
Testmuster:	Virgin Interactive Ent.
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	99,-

7 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	6

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

Twisted Metal 2



Der Bagger nutzt seine Schaufel als Special Weapon. Demzufolge könnt Ihr diese nur einsetzen, wenn Ihr sehr nahe am Gegner seid



Wird hoffentlich nie Wirklichkeit: Über den umgeknickten Eifelturm kommt Ihr an Extras

Einstiegshilfe

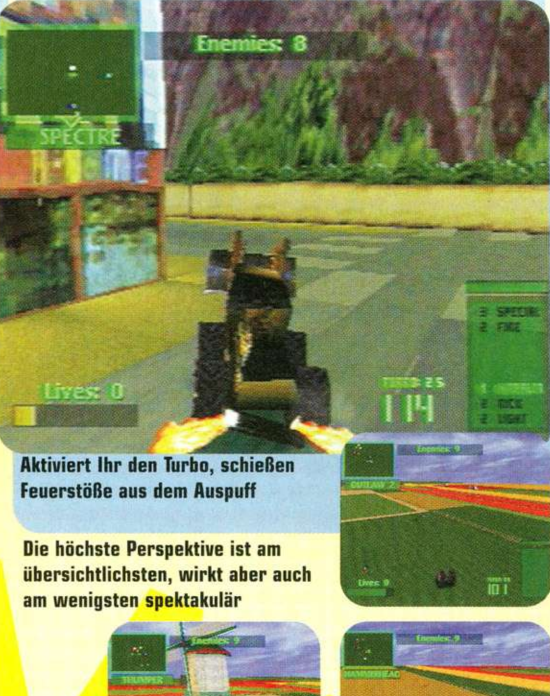
Folgende Wagen haben sich während des Tests als überaus empfehlenswert erwiesen:

1. Mr. Slam/Front Loader
Der riesige Bagger wartet mit der stärksten Panzerung auf, allerdings läßt sich die Special Weapon im harten Kampfeinsatz nur schwer effektiv einzusetzen.

2. Warthog/Army Vehicle
Dieses Militärfahrzeug ist gut gepanzert und beharkt die Gegner mit zielsuchenden Dreier-Missiles.

3. Spectre/Sports Car
Ausgestattet mit den besten Waffen: Die Ghost Missiles finden auch durch Wände und andere Hindernisse ihr Ziel, die Spook Missiles verfolgen zudem zick-zack-fahrende Gegner.

Das Original-Twisted Metal zählt in den USA zu den beliebtesten Games überhaupt. In einem amerikanischen Fachmagazin konnte der Titel sogar die Auszeichnung „Spiel des Jahres 1995" einheimsen. Logisch, daß Sony ein Sequel nachschiebt. Am Spielprinzip der Baller- und Crashorgie wurde im Großen und Ganzen kaum etwas verändert. Mit einem von insgesamt zwölf sehr eigenwillig konstruierten Fahrzeugen, die sich in Panzerung, Special Weapon, Speed und Handling unterscheiden, ist es Euer einziges Ziel, in den acht Runden möglichst bis zum Schluß zu überleben. Dazu stehen Euch mächtig viele Zusatzwaffen zur Verfügung. Ihr sammelt Homing Missiles, Raketen und Napalm Bomben bis zum Abwinken auf, das First Aid Kit bringt ramponierte Kutschen wieder auf Vordermann, und mit dem Turbo flüchtet Ihr in sichere Gefilde. Neu sind die Combo Attacks, die einen Gegner innerhalb von Sekunden in seine Einzelteile zerlegen können. Gesteuert wird aus drei Perspektiven, ausnahmsweise sind diese sogar allesamt brauchbar. Habt Ihr eine Runde gemeistert, winkt ein Paßwort. Drei Bonusrunden und diverse Endgegner runden das auf Endzeit getrimmte Abenteuer ab.



Aktiviert Ihr den Turbo, schießen Feuerstöße aus dem Auspuff


Die höchste Perspektive ist am übersichtlichsten, wirkt aber auch am wenigsten spektakulär

Blei-Fuß

Auf den ersten Blick scheint Twisted Metal 2 ein recht simpel gestrickter Shooter zu sein. Nur allzu leicht erliegt man der Versuchung, blindlings schießend durch die hübsch gezeichneten Szenerien zu wüten. Verständlich, denn die verschiedenen Vehikel und Waffen wollen zunächst einmal alle auf ihre Effektivität und Wirkung hin überprüft werden. Dabei kristallisiert sich schnell heraus, daß vornehmlich Wagen mit starker Panzerung und durchschlagskräftigen Special Weapons Erfolg versprechen. Die Level selbst sind mit sorgfältig plazierten und zahlreichen versteckten Extras durchweg fair aufgebaut. Insgesamt in Ordnung geht die Steuerung der Kutschen, erst recht, wenn man sich vor Augen hält, daß es sich bei Twisted Metal 2 mehr um einen Shooter als um ein Rennspiel handelt. Am meisten Spaß bereitet natürlich der Zwei-Spieler-Modus. Es weckt in mir immer wieder diebische Freude, unserem Chefredakteur ordentlich eines vor den Latz zu knallen (natürlich nur im Spiel!). So bleibt festzuhalten, daß sich wohl einzig am Spielprinzip die Geister scheiden. Wer jedoch schon den Vorgänger mochte, dem sei gesagt, daß TM 2 in allen Belangen deutlich zugelegt und sich die hohe Wertung diesmal redlich verdient hat.



IMPORT US IMPORT IMPORT

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel / Shooter
Spieler:	1-2
Level:	8+3
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Singletrac Ent.
Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	7

Andreas Binzenhöfer • Stefan Hellert

Nascar Racing

Einstiegshilfe

Solltet Ihr mit den falschen Reifen, zuwenig Benzin oder der falschen Flügeleinstellung am Start stehen, fahrt Ihr einfach in der ersten Runde an die Box, ändert alles nach Euren Wünschen und restartet das Rennen. Jetzt steht Ihr mit den gewünschten Einstellungen am Start, ohne das komplette Qualifying wiederholen zu müssen.



Heftige Zusammenstöße sind an der Tagesordnung



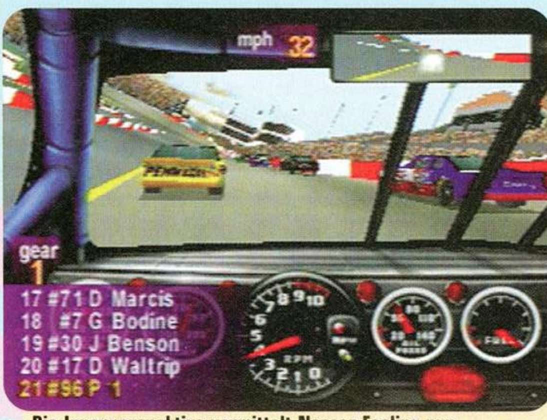


Dank Papyrus, den Machern des PC-Hits Indycar Racing, dürfen wir mit den Original-Nascars solange in Ovalen im Kreis fahren, bis wir blöd werden oder uns einfach speiübel ist. Die angebotenen Strecken setzen sich nämlich aus 14 Originalovalen, zwei „richtigen" Rennstrecken und zwei Fantasie-Kursen zusammen. Die zwei Fanatasie-Kurse wurden wohl spendiert, weil es selbst dem fanatischen Nascar-Fan auf Dauer zu langweilig wird im Kreis zu fahren. Gelegenheitsfahrer haben die Möglichkeit, sich im Arcade Mode ins nächstbeste Nascar zu setzen und einfach loszuheizen. Nach Belieben kann sogar eine komplette Weltmeisterschaft bestritten werden, die man sinnvollerweise nach jedem Rennen abspeichern kann. Profis und Statistikfanatiker werden aber wohl auf den Simulationsmodus zurückgreifen.

Bereits im Practice wird man mit Statistiken und Daten regelrecht überhäuft. Neben der mitgenommenen Benzinmenge läßt sich beinahe jede Kleinigkeit am Auto verändern, und während der Testrunden können auf Knopfdruck Daten wie Reifentemperatur, Druck auf die einzelnen Stoßdämpfer oder Flügeleinstellungen von der Boxen-Crew erfragt werden. Hat man sich das optimale Setup erarbeitet und sich dann im Qualifying die Pole erkämpft, geht´s in den Höhepunkt des Wochenendes, ins eigentliche Rennen. Auch hier läßt sich wieder fast alles verändern, was es zu verändern gibt. Fahren mit Pace Lap, gelben Flaggen, Car Damage und Gegnerstärke sind nur die wichtigsten Optionen. Der Realismus geht sogar so weit, daß Temposünder, die in der Boxengasse schneller als 55 mph fahren, mit der schwarzen Flagge aus dem Rennen geholt werden.



Einmal nicht aufgepaßt, und man bleibt in der Boxengasse hängen



Die Innenperspektive vermittelt Nascar Feeling pur

Racing on the Edge

Die tragende Säule von Nascar Racing ist sicherlich die beinahe unglaubliche Realitätsnähe. Mit der Zeit wird man zum richtigen Motorsportprofi, und schon nach wenigen Testfahrten hat man sich genug Wissen angeeignet, um Heiko Wasser in Sachen Motorsportverständnis um einiges zu übertreffen. Der zweite Punkt der für Papyrus' Rennspiel spricht, sind die spektakulären Unfälle (vor allem mit Damage on). Massencrashs mit über zehn Autos sind keine Seltenheit. Wenn man mit über 300 Sachen durch einen querstehenden Pulk demolierter Wagen schießt und dummerweise nicht richtig verfolgen konnte, wie Bill Elliot abgeschmiert ist, greift man einfach auf den Replay Mode zurück. Doch leider hat Nascar einen großen Nachteil. Die Spielbarkeit, besonders ohne analogen Kontroller, läßt zu wünschen übrig. Träges Fahrverhalten und teilweise mangelnde Kontrolle übers Auto schmälern den Spielspaß gewaltig. Schade, denn eigentlich hätte Nascar Racing ein richtiger Toptitel werden können. Jetzt ist er wohl nur noch interessant für Rennspielfreaks mit Hang zum Kreisfahren oder für Leute, die einen Nascar-Manager suchen, bei dem man nebenbei auch fahren kann.

System:	PlayStation	Hersteller:	Sierra
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Papyrus
Spieler:	1	Testmuster:	Sierra
Level:	21		
Besonderheiten:	Memory-Card, Mad Catz, neGcon	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	7

COMMAND & CONQUER

GAME OF THE MONTH!

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY

Julian Ossent • Stefan Hellert

•Game of the month!•

Command & Conquer

Lange mußten wir warten, doch endlich ist es soweit, Westwood's

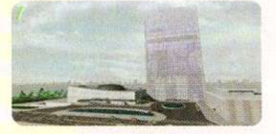
Einstiegshilfe

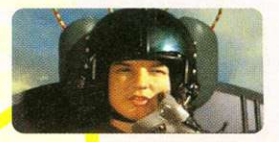
Sichert Eure Basis erst ab, bevor Ihr zum Gegenschlag ausholt: der Computergegner schläft nicht, -laßt Eure Infanterietruppen nicht durch Tiberiumfelder schlappen, das zehrt an der Energie, -zerstört die feindlichen Erntemaschinen, ohne Kohlen nichts zu holen, -den Obelisk des Lichts am besten mit vielen Infanteristen angreifen, seine Feuerkraft ist sonst zu hoch.

FMV









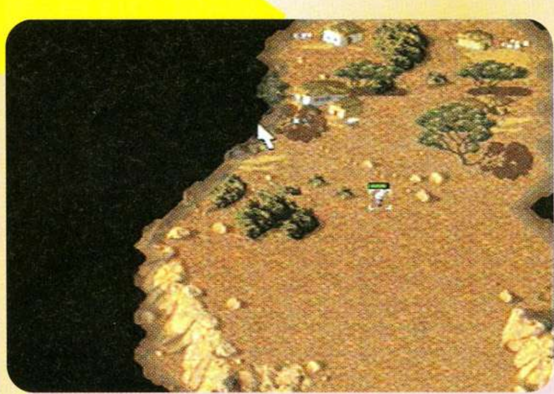








Diese NOD-Basis ist bald nur noch Asche



Allein auf weiter Flur

Die Zukunft sieht alles andere als rosig aus. Nachdem die Welt jahrelang im Gleichgewicht zweier Militärmächte gelebt hat, der rechten starken Hand der UN, der GDI oder auch Globale Defensiv Initiative, und der Bruderschaft von NOD unter ihrem geheimnisvollen Anführer Cane, stürzt die Entdeckung eines neuen Rohstoffes unsere Mutter Erde in eine tiefe Krise. Denn das Tiberium, so der Name der neuen Kostbarkeit, ist eine Pflanze, die dem Boden sämtliche Stoffe entzieht und in sich speichert -was Cane in seiner Machtgier soweit treibt, daß er versucht, nun mit militärischer Gewalt alle Abbaugebiete für Tiberium unter seine Kontrolle zu bringen. Diese Monopolstellung kann die UN nicht dulden und schickt deshalb die GDI in den Kampf gegen die dunkle Bruderschaft. Wahlweise für eine der beiden Parteien dürft Ihr Euch nun daran machen, die Welt zu erobern. Am Anfang steht Euch meist nur eine kleine Anzahl Truppen zur Verfügung, die Ihr benötigt, um sicher eine kleine Stellung errichten zu können. In Echtzeit gilt es erst einmal, einen geeigneten Standpunkt für Eure Basis zu finden; ist das geschafft, wird das Hauptquartier gebaut. Zur Erweiterung schnell noch ein Kraftwerk zur Stromversorgung und eine Kaserne danebengestellt, und schon können neue Soldaten ausgebildet werden. Doch wie im richtigen Leben kostet so etwas Geld, und davon



Hier wählt Ihr Eure Einsätze



Eine Erntemaschine bei der Arbeit



Der Gegner agiert äußerst offensiv



Mit diesem Menü wählt Ihr eine Bauoption



Strategiehammer erobert jetzt auch die heimischen Wohnzimmer


See you in hell



Der Einzelkämpfer macht die coolsten Sprüche

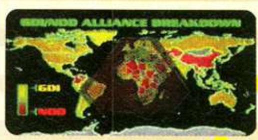


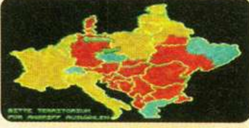
Yes!


Diese GDI-Stellung hat ein echtes Problem





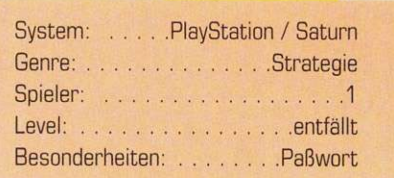



habt Ihr nicht unbegrenzt. Um da Abhilfe zu schaffen, errichtet man eine Tiberiumfabrik samt Erntemaschine, die sich sofort aufmacht, um nach Abbaufeldern zu suchen. Sobald Tiberiumvorkommen gesichtet werden, beginnt das Vehikel mit seiner Arbeit und bringt die eingesammelten Rohstoffe in die Fabrik, wo sie zu Credits, sprich Barem, verarbeitet werden. Hat man sich auf diese Weise eine kleine Armee herangerüstet, sollte die gegnerische Basis aufgespürt und vernichtet werden. Mit zunehmendem Fortschreiten des Spiels werden auch die Karten immer komplexer, neue Bauoptionen werden verfügbar, über 25 Gebäudetypen wie z.B. Panzerfabriken, Helikopterstützpunkte oder Flugabwehrstellungen und viele unterschiedliche Truppen, vom Infanterist über Jeeps bis hin zu Mammut-Panzern, wollen befehligt werden. In manchen der rund 30 Szenarien müssen Spezialaufträge erfüllt werden, so soll z.B. ein Einzelkämpfer ein Gebäude mitten im gegnerischen Lager sprengen, scheitert er, muß die Mission wiederholt werden. Nach Abschluß eines Szenarios erhaltet Ihr ein Paßwort und bekommt eine der atmosphärisch hervorragenden Zwischensequenzen zu sehen, in denen die Handlung fortgeführt wird.

Veni, vidi, vici

Wenn man Command & Conquer spielt, fällt es schwer, überhaupt irgendeinen Kritikpunkt zu finden. Die Steuerung ist erstklassig und schnell, die Grafik liebevoll detailliert, der Sound mitreißend und die Zwischensequenzen von selten dagewesener Brillanz. So beschäftigen sich z.B. Infanteristen, die gerade nicht bewegt werden, damit, daß sie Liegestütze machen oder Zigarrettenstummel wegwerfen; Fahrzeuge drehen nicht eckig, sondern in weicher Animation, -und trotz all dieser Details hat man immer den Eindruck vollständiger Kontrolle. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich kontinuierlich von Mission zu Mission, spätere Einsätze dauern schon mal zwei, drei Stunden, ohne dabei jedoch wirklich unfair zu werden. Doch bei allem Enthusiasmus, einen kleinen Kritikpunkt gibt es doch: während eines Einsatzes ist es nicht möglich abzuspeichern. Beim Umfang der späteren Kampagnen ein Makel, der wohl nicht hätte sein müssen. Dennoch katapultiert sich Command & Conquer mühelos an die Spitze der Strategiespiele, nie vorher wurden herausragende Spielbarkeit in technischer Perfektion und eine mitreißende Atmosphäre so gekonnt gemischt wie bei diesem Ausnahmetitel. Mein Tip an jeden Konsolenbesitzer: sofort zugreifen.



System: PlayStation / Saturn	Hersteller: Virgin
Genre: Strategie	Entwickler: Westwood
Spieler: 1	Testmuster: Virgin
Level: entfällt	
Besonderheiten: Paßwort	Veröffentlichung: Dezember
	Ca. Preis: 109,-

10 von 10

Grafik	**9**
Sound	**9**
Gameplay	**10**

Stephan Girlich • Bastian Lurz

Who's The Best? NHL Face Off' 97 vs. NHL 97


Die Darstellung direkt auf dem Eis ist am wenigsten übersichtlich

LANGE GENUG HAT ES GEDAUERT

Die Spieler sind mit Namen gekennzeichnet

Lange genug hat es gedauert, bis den Eishockeyfreaks hochwertige Software für ihre 32-Bit-Konsole präsentiert wurde. Virgins geniales NHL Powerplay 96 machte vor kurzem den Anfang und stellt für beide Systeme das Maß der Dinge dar. Bis auf die schwachbrüstige Soundkulisse ließ die Simulation ansonsten keinerlei Kritik aufkommen. In dieser Ausgabe stellen sich mit Sonys NHL Face Off ´97 und EAs NHL 97 gleich zwei ernsthafte Konkurrenten zum ausführlichen Check. Durch den fast identischen Aufbau der beiden Titel ist es möglich, diese Punkt für Punkt miteinander zu vergleichen.

Optionen

Hier schenken sich die Titel nicht das geringste. Jeweils mit einem der 26 NHL-Teams bestreitet Ihr Freundschaftsspiele, Playoffs oder komplette Meisterschaften. Die Regelgenauigkeit läßt sich in beiden Fällen sehr vielseitig variieren, und auch an die Transaktionsoption wurde gedacht. Ihr dürft also Spieler nach Belieben tauschen bzw. verkaufen oder auch eigene Akteure kreieren. Zahlreiche Statistiken und Infos zu fast allen Profis lassen Euch hierbei den Überblick behalten.

Präsentation / Grafik

EA läuft zu gewohnter Form auf. Angefangen beim beeindruckenden Renderintro über die zahlreichen FMVs bis hin zur leckeren Polygon-Spielegrafik gibt es kaum etwas auszusetzen. Vor bzw. nach jedem Match sowie in den Drittelpausen blubbert Euch zudem US-Sportreporter John Davidson mit kurzen Spielanalysen voll. Der Perspektiven gibt es acht an der Zahl, zum Spielen sind jedoch nur die wenigsten Blickwinkel wirklich geeignet - wir empfehlen die klassische NHL-Darstellung. NHL Face Off startet


Den flauen Farben steht ein cooler Spiegeleffekt gegenüber

ebenfalls mit einem stimmungsvollen Intro, das eigentliche Geschehen auf dem Eis weiß aber nur wenig zu gefallen. Häßliche Sprites werden dem Next Generation-verwöhnten Auge zugemutet; und irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, man wollte bei Sony zeigen, daß auch auf der PS grandiose Nebeleffekte möglich sind, denn die Farben wirken permanent wie durch einen dichten Grauschleier betrachtet. Von den vier Blickwinkeln fällt nur

NHL Face Off'97



System:	PlayStation	Hersteller:	Sony Computer Ent.
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Killer Game
Spieler:	1-8	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	entfällt	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Memory-Card engl. Kommentare	Ca. Preis:	K.A.



8 von 10

Grafik	5
Sound	7
Gameplay	9

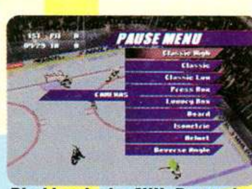



Bei einem Breakaway laßt Ihr den Goalie mit einem einfachen Haken aussteigen


Die Polygonfiguren sind ein echtes Grafikschmankerl


Pittsburgh auf Erfolgskurs


Gerangel vor dem Tor



Die klassische NHL-Perspektive spielt sich am besten


Eigenkreierte Spieler greifen ins Geschehen ein



Bei NHL 97 dürft Ihr die Art der Präsentation selbst bestimmen

die Darstellung direkt auf dem Eis aus dem Rahmen, die restlichen drei sind allesamt übersichtlich und perfekt spielbar.

Sound

Nicht sonderlich spektakulär, aber ausreichend - so lautet unser Urteil für beide Simulationen. Wer Übertragungen aus dem Fernsehen kennt, weiß jedoch, daß gerade in den Stadien der NHL meist die Hölle los ist. So gesehen hat sich keines der Entwicklerteams sonderlich mit Ruhm bekleckert. Die Begleitmusiken sind vom individuellen Geschmack abhängig und bei einem Sportspiel meiner Meinung nach eh völlig belanglos.

Gameplay

Auf den ersten Blick beeindruckt der EA-Titel etwas mehr. Das Pad ist mit Aktionen regelrecht vollgestopft, allerdings kommt man auch mit einer Spielweise zum Erfolg, die sich nur auf Paß und Schuß beschränkt. Die Intelligenz der computergesteuerten Akteure ist nicht immer hundertprozentig nachvollziehbar, und der Torwart entpuppte sich relativ rasch als eine ziemliche Lusche. Auf das automatische Auswechseln durch die Konsole sollte man lieber verzichten, da diese das recht sorglos vollzieht und dadurch oftmals haarsträubende Aktionen für Euren Torwart heraufbeschwört. Sonys Simulation spielt sich ähnlich wie der erste Teil. Pässe landen meist beim Mitspieler, Direktabnahmen erhöhen die Chance auf einen Torerfolg beträchtlich, aber auch hier hätte man den Goalies mehr Klasse spendieren können.

And The Winner is...

- Virgin! Insgesamt ist keiner der beiden Titel in der Lage, NHL Powerplay 96 von der Spitzenposition zu verdrängen. EAs NHL 97 schaut zwar toll aus und spielt sich im Großen und Ganzen ohne Zweifel auch hervorragend, nur das, was die Kalifornier zu 16-Bit-Zeiten auszeichnete, nämlich der entscheidende Feinschliff zum alles überragenden Spitzentitel, den vermisse ich bei NHL schmerzlich. Zum einen ist mir der Torwart, der sich fast immer mit derselben Aktion vernaschen läßt, auf allen Schwierigkeitsgraden zu schwach, und zweitens ist das Auswechseln, wenn dies die Konsole übernimmt, teilweise ein schlechter Witz. Oftmals gerade dann, wenn sich der Gegner in der neutralen Zone den Puck geangelt hat, marschieren die eigenen Jungs zur Bande, um ein Päuschen einzulegen - vielen Dank! Solche spielerischen Mängel hat Sonys NHL-Sequel glücklicherweise nicht, andererseits habe ich in der Hinsicht auch keine großen Fortschritte zum Original ausmachen können. Hauptkritikpunkt bei NHL Face Off ´97 ist die armselige Grafik, die mit blassen Farben und spartanischer Animation einfach nicht zeitgemäß wirkt. So haben beide Simulationen unterm Strich ihre Vor- und Nachteile, bereiten insgesamt durchaus Spaß und wären für sich alleine betrachtet jeweils empfehlenswert - gäbe es kein NHL Powerplay. Doch hatte ich schon Leser am Telefon, die sich bei Virgins Meisterwerk Transaktionen und das Erstellen eigener Spieler gewünscht hätten. Für die sind beide Simulationen genau die richtige Alternative.

NHL 97

System: PlayStation / Saturn	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sportspiel	Entwickler: EA Sports
Spieler: 1-4	Testmuster: Electronic Arts
Level: entfällt	
Besonderheiten: Memory Card, engl. Kommentare	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	8

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

Hardcore 4x4

V1ER mal V1ER

Einstiegshilfe

Spielt Ihr zum ersten Mal, so nutzt ausführlich den Time Trial-Modus, um die Strecken auswendig zu lernen. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad solltet Ihr Eure Fahrweise ändern. In der leichtesten Einstellung ist die Wahl des Wagens völlig wurscht und Ihr könnt permanent auf dem Gas bleiben - hier gewinnt man eh jedes Rennen mit Leichtigkeit. Gnadenlos wird's dagegen auf der schwierigsten Stufe. Das Spieltempo ist hier enorm hoch, die Kutschen reagieren weitaus sensibler und abgeschlagene Gegner kämpfen nicht mehr um Punkte, sondern nehmen Euch viel lieber aufs Korn.



Die Wege sind relativ eng, so daß es ständig knallt

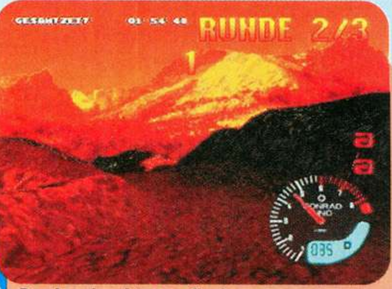


Die Kutschen verhalten sich physikalisch korrekt

Trotz des gutgemeinten Rates von Götz wagte ich mich ohne Kotztüte an den Test von Gremlins Querfeldeinraserei, im Notfall hätte ich... ach, lassen wir das lieber. Hardcore 4x4 simuliert Off-Road-Vergnügen auf sechs Strecken, die mit den unterschiedlichsten Untergründen hohe Anforderungen sowohl an den Piloten wie auch an den Wagen stellen. Für jeden Kurs eignet sich eines der ebenfalls sechs Vehikel, die sich in Top Speed, Grip und Federung recht deutlich unterscheiden, besonders gut. Neben Einzelrennen und Time Trial absolviert Ihr ein komplettes Turnier, schafft Ihr den Gesamtsieg, wird der nächsthöhere Schwierigkeitsgrad anwählbar. Vier Perspektiven, Art der Schaltung und die Möglichkeit, Zwischenergebnisse auf Memory Card abzuspeichern, sind übliche Rennspiel-Features. Im Rennen selbst wirken sich Überschläge und Rempler auf das Fahrverhalten negativ aus. Die Kutsche wird etwas langsamer, und das Steuern gestaltet sich minimal schwieriger.



Das intelligente Streckendesign vermeidet Pop-Ups völlig



Der Lavalevel ist grafisch am beeindruckendsten

PlayStation top - Saturn hop

Die in Echtzeit generierten Landschaften sehen phantastisch aus und bleiben durch das äußerst geschickte Streckendesign von häßlichen Pop-Ups völlig verschont. Die PlayStation-Version lockt zudem mit effektvollen Licht/Schatteneffekten. Besonders angetan hat es mir hier die Hades Highway-Runde, deren starker Kontrast zwischen fast völlig schwarzem Gestein und grell leuchtender Lavaglut ein echter Augenschmaus ist. Ungewöhnlich kernig klingen die bärenstarken Motoren der mächtigen PS-Boliden und vermitteln so mit dem ständigen Gequitsche beim Einfedern eine authentische Geräuschkulisse. Für die Wagen selbst entwickelte man bei Gremlin eine „Real World Physics Engine", welche zu jedem Zeitpunkt ein realistisch anmutendes Fahrverhalten der Allradwagen garantieren soll - was hundertprozentig gelungen ist. Die riesigen Vehikel sind zwar recht gutmütig, aber bei weitem nicht narrensicher. Speziell im höchsten Schwierigkeitsgrad sollte man die Strecken in- und auswendig kennen, ansonsten hüpft man wie ein Gummiball von Crash zu Crash. Leider kann ich Euch letztendlich nur die PS-Version wärmstens empfehlen, da auf dem Saturn im Turniermodus die Playability aufgrund herber Geschwindigkeitsprobleme gegen Null geht.

8 von 10 – Sony PlayStation
Grafik 9
Sound 8
Gameplay 8

5 von 10 – Sega Saturn
Grafik 7
Sound 8
Gameplay 5

System:	PlayStation/Saturn	Hersteller:	Softgold
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Gremlin
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Softgold
Level:	6 Strecken		
Besonderheiten:	Memory-Card Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

Impact Racing


Getroffene Gegner ziehen Rauchwolken hinter sich her


In den höheren Leveln fahrt Ihr teilweise bei Nacht

Einstiegshilfe

Als Anfänger solltet Ihr primär darauf achten, daß Euer Wagen gut gepanzert ist. In etwas höheren Leveln besteht ansonsten die Gefahr, daß die immer aggressiver werdenden Gegner Euch allzu leicht abknallen, bevor Ihr ins Ziel gelangt.

Knapp ein halbes Jahr ist es her, daß wir mit Impact Racing die Datenhighways der PlayStation unsicher machten. Jetzt dürfen auch Saturnbesitzer mit amerikanischen Kutschen, bewaffnet bis auf die Stoßdämpfer, über den Asphalt brettern. Womit wir auch schon bei den Hauptschwerpunkten des Spiels wären: dem Abschießen, Abdrängeln oder Ausbremsen von Gegnern. Dies alles ist aus dreierlei Gründen wichtig: erstens zum persönlichen Spaß (Funcom, der Name ist Programm), zweitens, da zerstörte Wagen Extras freigeben, wie etwa Raketen, Minen, Energie oder Zeit, und last but not least, weil es bitter nötig, ist eine bestimmte Anzahl von Vierrädern abzuknallen, um in mit Extras gespickte Bonusrunden zu gelangen. Der ohnehin hohe Arcadecharakter wird insbesondere dadurch unterstrichen, daß es keine Mindestplazierung zu erfahren gilt, sondern ausschließlich darauf ankommt, den nächsten Checkpoint innerhalb eines gewissen Zeitlimits zu erreichen. Damit jeder seinen individuellen Fahrstil am besten praktizieren kann, unterscheiden sich die Blecheimer in Sachen Höchstgeschwindigkeit, Panzerung, Bewaffnung usw...


Die Autos mit einem Fragezeichen auf dem Dach geben die besten Extras frei



Ein nützliches Extra: Der Vierfachlaser

Destruction by Speed

Impact Racing bleibt nach wie vor ein äußerst anspruchsloses Arcade Spiel. Schnelle Grafik, hämmernder Techno-Sound und keinerlei Aussicht auf Fahrverhalten oder Taktik. Wer das perfekte Bleifußrennspiel sucht, hier ist es! Mit Dauervollgas und permanentem Bleigehagel schlägt man sich relativ leicht über die Runden, mit dem einzigen Vorteil, nicht alle paar Minuten eine Mark nachwerfen zu müssen. Einziger Lichtblick: die Saturn-Version ist grafisch leicht besser ausgefallen als die (um Monate ältere) PlayStation-Version.


Die Schneelevel gehören zu den grafischen Höhepunkten

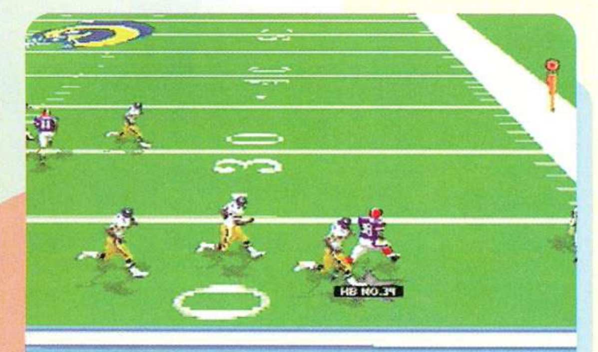
System: Saturn	Hersteller: Virgin Interactive Ent.
Genre: Rennspiel	Entwickler: Funcom Dublin
Spieler: 1	Testmuster: Virgin Interactive Ent.
Level: 13	
Besonderheiten: Backup-Booster, Paßwort	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

5 von 10

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	5

Holger Gößmann • Stephan Girlich

Madden NFL 97



Jetzt hilft nur noch „Arm raus und durch“



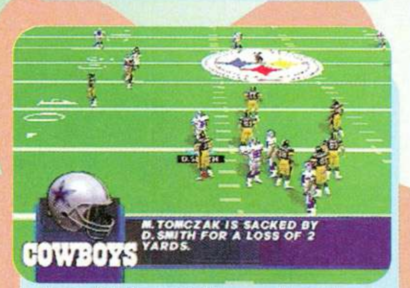
Kurz vor der eigenen Endzone sollte man auf Nummer Sicher gehen

Die Zeit der Super Bowl rückt näher.

Die Zeit der Super Bowl rückt näher. Ende Januar werden wieder zig Menschen die meistgesehene Einzelsportveranstaltung der Welt vor der heimischen Flimmerkiste bei Popcorn und kühlem Blonden anschauen. Kommentator für die amerikanischen Zuschauer sowie für die Empfänger des Army-Senders AFN wird wohl John Madden von Fox sein, der als Trainer mit den Oakland Raiders zweimal die Super Bowl gewinnen konnte.

Der Namenspatron der EA Footballgames bürgt auch diesmal wieder für Qualität und Optionsvielfalt. Sage und schreibe 98 Teams stehen dem geneigten Footballfan zur Verfügung, inklusive des All-Madden Teams. Auch alle 30 Originalstadien finden sich im Programm. Im Spiel selbst kann man noch die Toleranzgrenze des Referees in 10 verschiedenen Kategorien bzw. aus 8 verschiedenen Blickwinkeln auswählen, von denen 4 hervorragend spielbar sind. Den zahlreichen Offensivspielzügen stehen entsprechend viele Defensivtaktiken gegenüber. Wer keine Lust hat, eine komplette Saison zu spielen, kann einfach ein Exhibition-Game oder ein Turnier veranstalten.

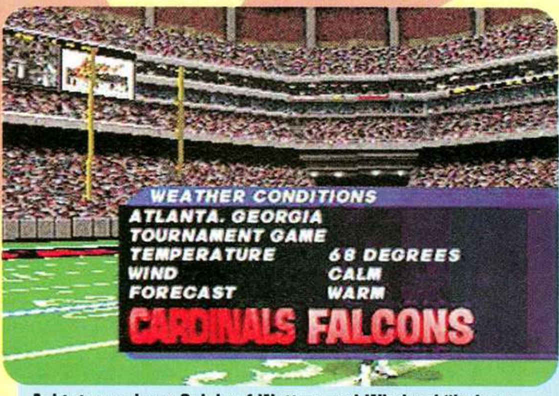
Das Spielzug-Menü ist zur PlayStation-Version identisch



Jeder Spielzug wird kurz analysiert

It´s good!

Wenn schon nicht in allen Bereichen, so kann sich EA doch im Football die absolute Vormachtstellung erkämpfen. Stark angelehnt an die 16-Bit-Titel, kehrt EA zu seinen Stärken zurück und stellt seinen Konkurrenten mit Madden NFL 97 ein schwer zu überbietendes Programm als Aufgabe. Madden ist schnell, hat eine akkurate und unkomplizierte Steuerung, anständige Grafik, einen Kommentator, der einem nicht nach zwei Minuten auf den Zeiger geht, und intelligent gesteuerte Mannschaftskollegen. Leider sind die Computergegner nicht ganz so schlau und lassen sich mit immer derselben Masche vernaschen. Wäre der letzte Punkt nicht, hätte Madden eine glatte 10 verdient. Aber auch so bleibt es das unangefochten beste Konsolenfootball.



Achtet vor einem Spiel auf Wetter- und Windverhältnisse



Beim Kick Return schlängelt Ihr Euch wie ein Slalomläufer durch die heranstürmende Defense-Meute

System:	Saturn	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportsiel	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-8	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Dolby Surround	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	9

Virtual On



Die Hintergrundgrafiken sind teilweise schön gezeichnet



Habt Ihr eine Waffe abgefeuert, muß diese erst wieder aufgeladen werden

Im Zwei-Spieler-Modus läßt sich der Bildschirm horizontal und vertikal teilen

Einstiegshilfe

Mein Favorit ist Raiden, dessen Spezialwaffe den Gegnern fast die Hälfte der Energie abzieht. Nahkämpfe sind bei Solospielen nur wenig empfehlenswert, vielmehr haben sich Attacken aus der Luft bewährt. Bei den schnelleren Gegnern sollte man nie auf der Stelle verharren und möglichst aus der Entfernung angreifen. Nutzt die Objekte in den Arenen als Deckung, die Guard-Funktion ist nur wenig wirkungsvoll.

Virtual On ist eine futuristisch anmutende Mischung aus Beat´em Up und 3D-Shooter. Mit einem von acht Mechs, die durch unterschiedliche Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit jeweils individuelle Vorzüge haben, haut man sich auf die blechernen Löffel. Im Aracde-Modus ist es das Ziel, sich bis zum Endgegner durchzuschlagen, im Ranking-Mode zählt die Zeit fürs komplette Durchspielen. Zu zweit werden die Schlachten via Splitscreen geschlagen, den Bildschirm könnt Ihr hierbei entweder horizontal oder vertikal teilen. Die Hauptschwierigkeit bei der Automatenumsetzung bestand darin, die auf zwei Sticks ausgelegte Steuerung auf das Saturn-Pad zu übertragen. Mit der Richtungstaste bewegt Ihr Euch in die vier Himmelsrichtungen, mit den L- und R-Tasten verändert Ihr die Blickrichtung; drückt Ihr beide gleichzeitig, versucht der Mech Angriffe zu blocken. Seid Ihr nahe am Kontrahenten, könnt Ihr diesen mit mächtigen Faustschlägen bearbeiten, aus der Entfernung nehmt Ihr ihn mit Missiles, Bomben und ähnlichem Feuerwerk aufs Korn, mittels Sprungdüse gelingt das auch aus der Luft. In den Arenen sind zahlreiche Objekte wie Gebäude oder Bäume plaziert, die Ihr wirkungsvoll zur Deckung nutzen könnt. Besonders spektakuläre Runden dürft Ihr im Backup-Booster speichern, bis zu drei Duelle verwaltet der Speicher.



In den Arenen gibt es kein Ring Out

Typisch japanisch

Im Lande Nippon ist Virtual On sehr beliebt. Die Japaner stehen auf Mechs und auf Beat´em Ups, die Mischung stimmt also. In hiesigen Breitengraden dagegen wird der Titel wohl für weniger Furore sorgen. Zwar fand ich die gewöhnungsbedürftige Steuerung mit zunehmender Spieldauer immer besser, aber das Kampfgeschehen lief mir insgesamt etwas zu eintönig ab. Hat man erstmal alle Mechs ausprobiert und alle Waffen gesehen, sinkt die Motivation doch erheblich. Zu wenig Taktik entscheidet über Sieg oder Niederlage, sondern hauptsächlich die Wahl des Kampfroboters. So hatte ich meinen Liebling schnell ausgemacht, mit dem das Durchspielen rasch vonstatten ging. Langfristig Spaß bereitet auf jeden Fall der Zwei-Spieler-Modus, der mit minimal abgespeckter Grafik recht gelungen ist.



Die Pfeile geben die Richtung zum Gegner an



Treffer werden deutlich sichtbar angezeigt



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	3D-Shoot'em Up	Entwickler:	Sega
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	14+		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	**7**
Sound	**7**
Gameplay	**6**



Holger Gößmann • Stefan Hellert

Samurai Shodown 3

Einstiegshilfe

Stellt man im Optionsmenü den Schalter für Attack auf max, so entscheidet der erste Treffer den Kampf. Wählt nun eine Spielfigur Eurer Wahl und führt zu Beginn einen Specialmove aus. Auf diese Art und Weise läßt sich das Game sehr einfach durchzocken.



Besondere Special Moves werden während des Spiels unter der Energieleiste eingeblendet

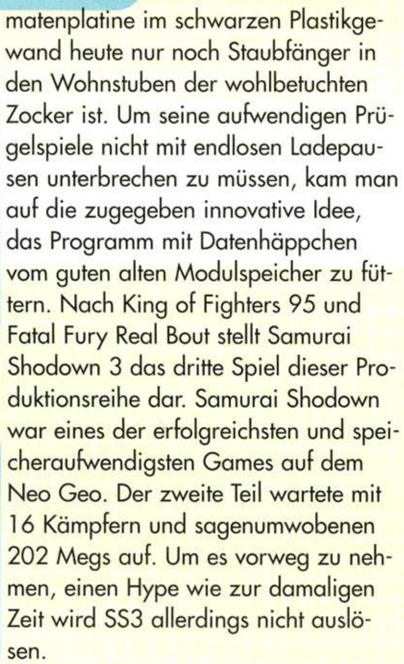


In Samurai Shodown stehen nur zwölf Kämpfer zur Verfügung





Amakusa kennen wir als Endgegner von Teil 1



Was tun, wenn die einstige Vorzeigekonsole aus eigenem Hause nur mehr ein Eintrag in den Geschichtsbüchern der Videospielhistoriker ist? Logisch, man entwickelt Third Party-Produkte für die derzeitigen Marktführer. So geschehen mit Automatenriesen SNK, dessen ultrateure Automatenplatine im schwarzen Plastikgewand heute nur noch Staubfänger in den Wohnstuben der wohlbetuchten Zocker ist. Um seine aufwendigen Prügelspiele nicht mit endlosen Ladepausen unterbrechen zu müssen, kam man auf die zugegeben innovative Idee, das Programm mit Datenhäppchen vom guten alten Modulspeicher zu füttern. Nach King of Fighters 95 und Fatal Fury Real Bout stellt Samurai Shodown 3 das dritte Spiel dieser Produktionsreihe dar. Samurai Shodown war eines der erfolgreichsten und speicheraufwendigsten Games auf dem Neo Geo. Der zweite Teil wartete mit 16 Kämpfern und sagenumwobenen 202 Megs auf. Um es vorweg zu nehmen, einen Hype wie zur damaligen Zeit wird SS3 allerdings nicht auslösen.



Die Powerleiste ermöglicht Euch, besonders kräftige Moves auszuführen



Manche Fighter werden von einem tierischen Freund unterstützt

Blendungsfaktor weg

Denn der Zahn der Zeit nagte auch an dem SNK Vorzeigeprügler und so steht man dem Game heute wesentlich kritischer gegenüber. Nachdem also die Grafikschuppen von den Augen gefallen sind, wird man heute feststellen, daß das Beat'em Up allerlei spielerische Mängel hat. So kann die Steuerung wohl kaum als direkt bezeichnet werden, was prompte und exakte Konter nicht zuläßt. Auch technisch wurde der heutzutage gültige Standart nicht erreicht, was sich beispielsweise an der Animation der Kämpfer und an für Saturnverhältnisse mittelmäßigen SFX zeigt. Außerdem gehören mehr als nur 12 Kämpfer auf die CD. Trotz aller Häme bleibt SS3 ein durchaus spielbares Game, wenn auch die Optionen dem Spieler zuviel Raum zum Schummeln geben. Aber nur hartgesottenen Shodown-Fans kann ich den Anruf beim Importhändler raten, alle anderen sind mit SF Alpha 1&2 besser bedient.



Der Zoom-Effekt ist technisch gelungen



System:	Saturn	Hersteller:	SNK
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	SNK
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	entfällt	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Modul	Ca. Preis:	K.A.



6 von 10

Grafik	**7**
Sound	**6**
Gameplay	**6**



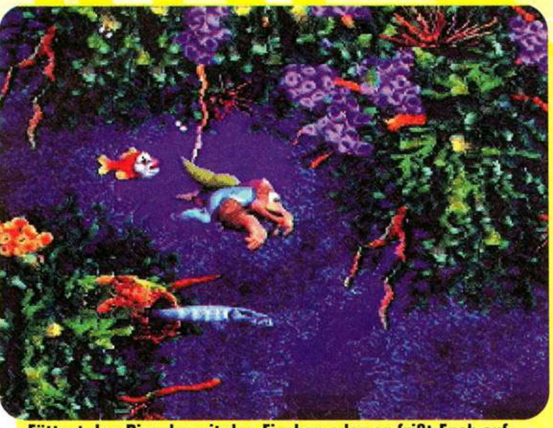
TeLMI FUN UND DU WEISST BESCHEID
MITMACHEN!
MITMACHEN!
MITMACHEN!
MITMACHEN!
Beim FUN GENERATION
& TeLMI Gewinnspiel!
Hi bei TeLMI!
Fun Generation
MITMACHEN!
MOTOROLA
Dein Highscore ist nicht von dieser Welt, Du hast den ultimativen Cheat gefunden oder Deine Konsole brennt, und das sollten Deine Kumpels schnellstmöglich erfahren.
Mit dem TeLMI FUN, dem handlichen Funkempfänger für den Hosenbund, seid Ihr in allen Lebenslagen auf dem Laufenden und könnt hochbrisante Informationen Eurer Freunde und Bekannten empfangen. Und so einfach funktioniert der Spaß: TeLMI kann Nachrichten auf der LCD-Anzeige darstellen, die über Telefon oder PC (mit der entsprechenden Software) übertragen wurden. Durch die schnelle Übermittlung der Botschaften kostet dies den Versender nur sehr wenig, der TeLMI-Besitzer zahlt gar nichts außer den Batterieverschleiß des kleinen Freundes. Es besteht sogar die Möglichkeit, einer ganzen Gruppe Menschen eine Botschaft zukommen zu lassen.
Und damit Ihr Euch auch davon überzeugen könnt, daß man mit TeLMI FUN Bescheid weiß, oder (falls Euch keiner mag) damit Ihr wenigstens ein lustig blinkendes High Tech-Accessoire am Beinkleid mit Euch rumtragen und wichtig schauen könnt, verlosen wir zusammen mit TeLMI FUN fünf der leistungsfähigen Botschaftsempfänger.
Unsere Frage lautet: „Was weiß man, wenn man TeLMI FUN besitzt?"
Schickt die Antwort an:
FUN GENERATION · Stichwort: TeLMI FUN ·
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
(Einsendeschluß ist der 12.01.1997 · Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Gunter Glos • Markus Appel

Donkey Kong Country 3

Einstiegshilfe

Falls Ihr an manche Items nicht herankommt, versucht die Charaktere häufiger zu wechseln, da jeder seine Stärken und Schwächen hat. Oft hilft es, die beiden geschickt miteinander zu kombinieren. Dixie kann mit ihrem Haarschweif segeln und somit weite Abgründe überqueren. Da sie leichter und kleiner ist, wird sie von Kiddy Kong weiter geworfen, als sie selbst es mit ihm vermag. Kiddy läuft schneller, ist kräftiger und kann mit seinem Gewicht durch dünne Böden zu brechen. Er hangelt sich schneller an Seilen entlang und kann mit Anlauf über Wasser laufen. Schaut Euch in den Leveln immer genau um, da es von Extraleben, Münzen und Bonusrunden nur so wimmelt.

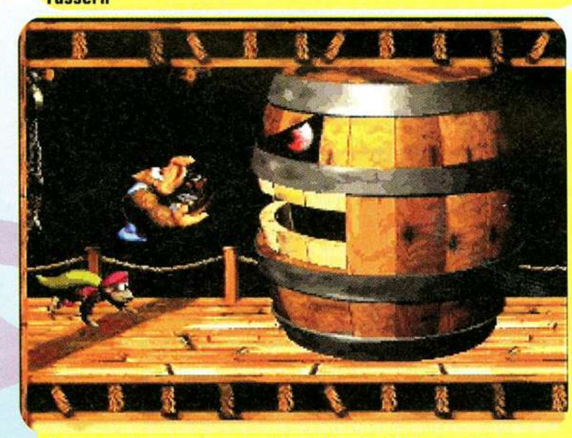


Füttert den Piranha mit den Fischen oder er frißt Euch auf

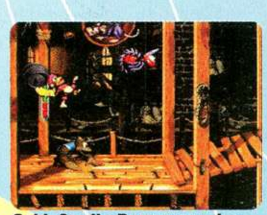


Schützt Euch vor den Wurfgeschossen hinter den halben Fässern

Wie jedes Jahr kurz vor Weihnachten beglückt Nintendo ihre Jump´n Run-Fangemeinde mit einem weiteren Teil von Donkey Kong Country. Die Story ist schnell umrissen: Es gibt mal wieder Ärger. Diddy ist losgezogen, um mit Donkey Kong die Insel zu erkunden. Als nach zwei Tagen noch kein Lebenszeichen der beiden auszumachen ist, begibt Dixie sich auf die Suche. Unterwegs wird ihr von ihrem Onkel Funky Kong der kleine Kiddy Kong als hilfreicher Weggefährte anvertraut. Wie schon in den beiden Teilen zuvor, stehen Euch zwei Charaktere zur Auswahl. Dixie ist Euch ja schon aus Diddy´s Kong Quest bekannt. Neu hinzugekommen ist das Riesenbaby Kiddy Kong, das so einiges drauf hat. Anstatt Diddy Kongs Spin-Attack habt Ihr jetzt eine Roll-Attack zur Verfügung, mit der der Kleine alles niederwalzt, was ihm im Wege steht. Er trägt Fässer vor sich her, die als Schild fungieren und läuft mit Anlauf über Wasserflächen. Außerdem kann Kiddy huckepack genommen und gegen herannahende Feinde als Wurfgeschoß verwendet werden. Springt Dixie auf den rollenden Kiddy bevor er zum Stillstand kommt, kann sie auf ihm wie auf einem Stahlfaß reiten. Spielen kann man abwechselnd mit einem der beiden. Entsprechend der Situation sind sie auch mit einem ihrer tierischen Freunde zu dritt unterwegs. Schon zum dritten Mal spielen hier der Schwertfisch Enguarde und der Papagei Squanks mit. Aus dem zweiten Teil wurde die mit Netzen werfende Spinne Squitter übernommen. Neu ist der Vogel Parry, der Euch auf der Suche nach Items behilflich ist, die sich außerhalb der



Der erste Levelendgegner. Werft ihm die Käfer ins Maul



Schießt alle Ratten aus den Laufrädern und beobachtet die Indikatoren an den Wänden, wieviele Nager noch zerstört werden müssen, um den Level verlassen zu können



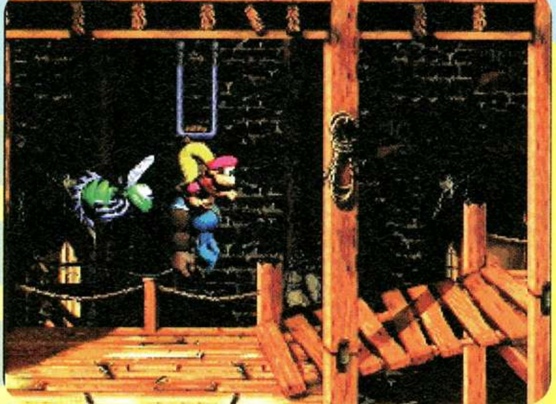
Hier könnt Ihr die Items, die Ihr bei den Budenspielen gewinnt, gegen Tips eintauschen



Hier ist eine Münze versteckt, die Ihr braucht, um den Bonus Level rechts oben zu erreichen

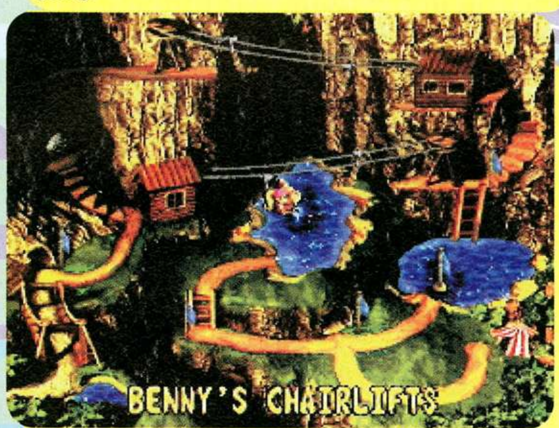


Schaut Euch die Farben der Knöpfe des Joypads an und spielt die vorgegebene Melodie nach

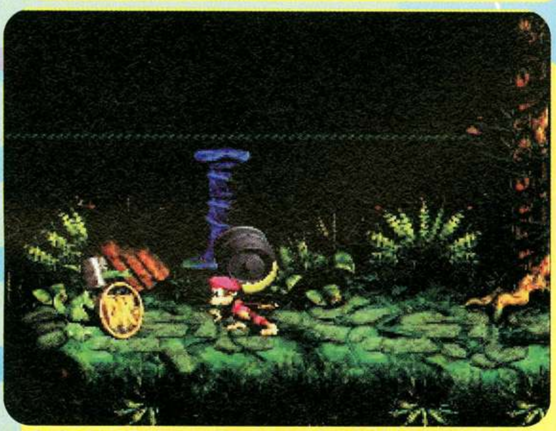

Hängt Euch an die Haken und zieht sie komplett herunter, so daß genügend Zeit bleibt, um das nächste Tor zu erreichen



Onkel Funky leiht Euch Boote und später ein Hovercraft, mit dem Ihr über die Steine in den nächsten Levelabschnitt gelangt



Hier seht Ihr die Übersicht des vierten Levels


Trefft den DK-Münzen-Gegner mit dem Stahlfaß von hinten, um ihn zu überlisten

Reichweite befinden. Mein absoluter Favorit ist der kleine Elefant Elli, den ich sofort in mein Herz schloß. Er saugt Fässer mit seinem Rüssel an, säuft Wasser und schießt damit bis zu 7 mal auf Gegner. Ich habe noch nie eine so putzig animierte Spielfigur gesehen. Ihr werdet ihn lieben. Wieder mit von der Partie ist die bucklige Verwandtschaft: Funky und sein Bootsverleih, Wrinkly, bei der Ihr speichert, und zuletzt Swanky und Cranky, die die Schießbudenspiele veranstalten. DKC3 beinhaltet auch im dritten Teil Ingame Spiele, in denen Ihr Münzen und Extras gewinnt, die Euer Fortkommen vereinfachen. Apropos Spielverlauf: das Spiel ist eineinhalb mal so umfangreich wie sein Vorgänger. Die Welt, wie auch die Übersicht der verschiedenen Spielabschnitte, wurde jetzt in einer 3D-Übersichtskarte mit aufrecht stehenden Buden, Häusern und Schildern bestückt. In den Leveln wirken deshalb Aufbauten und Hintergründe wesentlich plastischer als früher.


Im Schnee-Level ist es sehr rutschig. Geht hier sehr langsam vor

Omi sitzt vor dem Nintendo 64 und spielt Mario

Auf diesen Gegner müßt Ihr mit Kiddy Kong springen. Dixie ist dazu zu schwach


Hier seht Ihr Dixie während des Budenspiels, bei dem Ihr viele Items gewinnen könnt

Nintendo does it again

Es ist unglaublich, aber wahr. Rare konnte in Bezug auf Grafik und Spielbarkeit gegenüber Diddy´s Kong Quest noch einmal zulegen. Die Strategie, in jeder Fortsetzung einen Charakter des Vorgängers zu übernehmen und den anderen durch einen neuen zu ersetzen, halte ich für gut durchdacht. Hierdurch vermittelt das Game dem Spieler einen Wiedererkennungswert und weiß dadurch aber auch noch im dritten Teil neu zu motivieren.

Der Verkauf des Super Nintendos stagniert schon seit den ersten Ankündigungen des N64. Aber die Qualität dieses Moduls beweist, daß diese Konsole sicher noch lange nicht tot ist. DKC3 ist ein Spiel mit perfektem Gameplay und einer Grafik, die für dieses Genre meiner Meinung nach keine Wünsche offen lassen. Wie man mir seitens Nintendo zusicherte, wird es dieses Jahr keine Lieferengpäße bei der Auslieferung der Spielkassette geben. Wer ein SNES sein eigen nennt, sollte diesen Titel scharf ins Auge fassen. Wer DKC3 keine Chance gibt ist, selbst schuld!

System:	Super Nintendo	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Rare
Spieler:	1-2	Testmuster:	Nintendo
Level:	100 +		
Besonderheiten:	Batterie	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	119,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**10**

shorties

Chronicles of the Sword

Götz Schmiedehausen



Die Geschichten um den sagenhaften König Artus sind sicherlich nicht der schlechteste Nährboden für ein klassisches Adventure, wie CotS gerne eines wäre. Erzählt wird die Geschichte des jungen Ritters Gawain, der auszieht, um die blutrünstige Hexe Morgana, Artus Schwester, zu vernichten.

Der Spieler steuert einen Cursor über den Bildschirm, der sich, sobald er auf einen Gegenstand oder einen Menschen trifft, verfärbt. Die Story ist völlig banal und hohl, und ich wurde bis zum Schluß das Gefühl nicht los, daß die Programmierer, als sie merkten, wie schlecht ihr Produkt ist, künstliche Stolpersteine einbauten, so daß ein Spieler, der durch Ausprobieren versucht, ans Ziel zu kommen, bald den puren Wahnsinn im Nacken spüren wird.

System: PlayStation
Genre: Point & Click-Adventure
Spieler: 1
Besonderheiten: 2 CDs, Dt. Texte, Memory Card
Hersteller: Psygnosis
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: Dezember
Ca. Preis: 109,- DM

RATING: 3

Die Hard Trilogy



Götz Schmiedehausen

Drei Spiele zum Preis von einem, das ist die Offerte, die Die Hard Trilogy zu machen hat. Alle Teile der Trilogy wurden stilistisch höchst unterschiedlich, umgesetzt. Die Hard spielt im Nakatomi-Hochhaus, welches von Terroristen eingenommen wurde, und ist als 3D-Shooter aus der Draufsicht dargestellt. Die Harder hingegen erinnert stark an Virtua Cop, auch hier schießt man sich mit der Wumme durch einen selbständig laufenden Film. Die Hard With A Vengeance wird komplett aus der Perspektive eines Autofahrers gespielt, allerdings muß man keine Fahrgäste befördern, sondern Atombomben entschärfen. Technisch äußerst lecker in Szene gesetzt, hat der Saturn doch mehr mit Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen als die PlayStation.

System: Saturn
Genre: Action-Shooter
Spieler: 1
Besonderheiten: Backup-Booster
Hersteller: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Dezember
Ca. Preis: 109,- DM

RATING: 9

Hyper Rally

Stephan Girlich

Bislang blieb den Rallye-Freaks unter den PlayStationbesitzern nichts anderes übrig, als neidvoll auf Sega Rally zu schielen. Hyper Rally wird daran leider nicht das geringste ändern. Der Möchtegern-Racer wirkt in allen Belangen unglaublich lieblos hingeklatscht. Angefangen bei der langweiligen Grafik



über die lasche Spielgeschwindigkeit bis hin zur völlig verhunzten Steuerung verdient sich der Titel nur harsche Kritik. Wenn ich solch einen Schrott sehe, muß ich mir ernsthaft die Frage stellen, welche Typen eigentlich die Qualitätskontrolle bei Sony zu verantworten haben.

System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Besonderheiten: K.A.
Hersteller: Harvest One
Testmuster: Pagoda
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: K.A.

RATING: 3

Starwinder

Götz Schmiedehausen

Offensichtlich hat man den Jungs bei Mindscape eine schöne, neue FMV-Anlage zu Ostern spendiert, warum sonst knallen sie ihre Produkte mit kleinen, mittelgut bis prächtig gemachten Filmchen zu? Allerdings war wohl kein Geld mehr für ein paar anständige Entwicklertools mehr übrig, den auch bei Starwinder ist das Spiel selbst ein Windbeutel. Aus der Ego-Perspektive rast man mit seinem Raumschiff über eine rotleuchtende Schiene, die durch diverse futuristische, aber grafisch höchst unspektakulär anmutende Röhren gelegt ist. Meist geht es gegen drei Mitbewerber, die man nach wenigen Augenblicken Spielpraxis schon problemlos versägen kann, außerdem liegt noch jede Menge Schrott auf der Fahrrinne. Starwinder beruft sich auf das wipEout-Spielprinzip, doch wenn man mir den Vergleich aus dem Tierreich gestattet, wipEout 2097 ist der strahlende Adler und Starwinder ein zähes halbes Hähnchen aus der Frittenbude um die Ecke.



Steel Harbinger

Götz Schmiedehausen



In einer fernen Zukunft wird die Erde von höchst seltsamen Besuchern beehrt. Eine Armada Aliens verwandelt Mensch und Tier in zombieähnliche Cyborgs, die ihrer Zerstörungswut freien Lauf lassen. Ein junges Mädchen wird infiziert, kann aber durch Experimente zu einer lebenden Waffe umfunktioniert werden. Einerseits besticht Steel Harbinger mit aufwendigen FMV-Sequenzen, die zudem oft witzig in Szene gesetzt sind. Andererseits ist das Spiel selbst so haarsträubend schlecht und abstoßend, außerdem technisch so erbärmlich in Szene gesetzt, daß es nicht verwundert, daß Mindscape vor kurzer Zeit Teile des Programmierteams auf die Straße setzte.





Strike Point

Stephan Girlich

Strike Point erinnert nicht nur dem Namen nach stark an EAs Strike-Serie. Mit einem Hubi stürzt man sich in eine von zehn frei wählbaren Missionen, die in mehrere Aufträge unterteilt sind. Man zerstört Fabriken und Stellungen des Gegners, befreit Geiseln oder vernichtet Flottenverbände - das Übliche halt. Eigentlich wäre Strike Point ein gar nicht mal so schlechter Titel. Grafisch bewegt sich die Hubi-Simulation auf ansprechendem Niveau, und auch in Sachen Spielmechanik habe ich schon Grausameres über mich ergehen lassen müssen. Wo liegt nun der Hund begraben? Jede Mission unterliegt einem derartig knapp bemessenen Zeitlimit, daß Taktik und gezieltes Vorgehen von vorneherein ausgeschlossen sind und nur unglaublich geduldige Naturen die eine oder andere Mission nach zahllosen Versuchen vollständig meistern werden.





first aid

TOMB RAIDER
the way it is!


The Caves 1. Secret







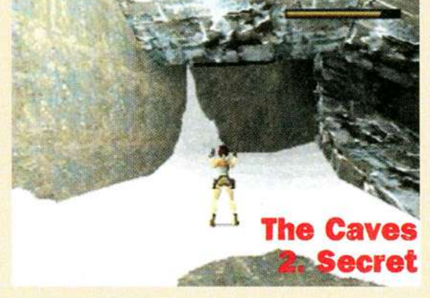


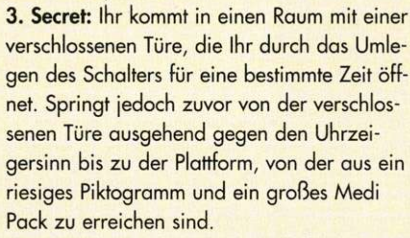


Aufgrund der Masse an Anrufen von verzweifelten Lesern bieten wir Euch über zwei Ausgaben hinweg eine Art Komplettlösung zu dem Adventure der Superlative. Wir zeigen Euch alle Secrets und geben grundsätzliche Hilfestellungen zu jedem Level. Allerdings möchten wir an dieser Stelle anmerken, daß die meisten Secrets nicht mehr als Medi Packs oder Munition darstellen.

PERU
1. The Caves
7 Extras - 3 Secrets

Der erste Level ist sehr einfach zu lösen. Gleich zu Anfang nehmen Euch Selbstschußanlagen mit giftigen Pfeilen unter Beschuß, die Ihr einfach überspringt. Lauft weiter bis in die riesige Höhle und achtet zunächst nicht auf die Öffnung in der Mitte links.

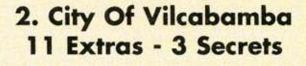

The Caves 2. Secret

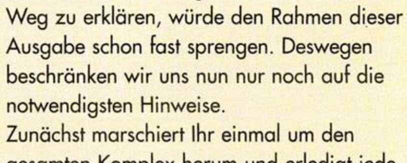
1. Secret: Begebt Euch linksseitig bis zur letzten Wand, dort entdeckt Ihr eine versteckte Kammer, die Ihr mit dem Doppelsalto erreicht.
2. Secret: Sobald Ihr auf die ersten Fledermäuse stoßt und diese abgeschossen habt, geht Ihr nach links. In der einen Ecke ist der Schnee etwas aufgetürmt, so daß Ihr problemlos nach oben klettern könnt und ein weiteres Medi Pack findet.
Mehrere Wölfe, Fledermäuse und ein Bär müssen ausgeschaltet werden, bevor Ihr das dritte Secret erreicht; zwischendurch dürft Ihr einmal abspeichern.

3. Secret: Ihr kommt in einen Raum mit einer verschlossenen Türe, die Ihr durch das Umlegen des Schalters für eine bestimmte Zeit öffnet. Springt jedoch zuvor von der verschlossenen Türe ausgehend gegen den Uhrzeigersinn bis zu der Plattform, von der aus ein riesiges Piktogramm und ein großes Medi Pack zu erreichen sind.
Der Rest des Levels ist völlig problemlos zu meistern.

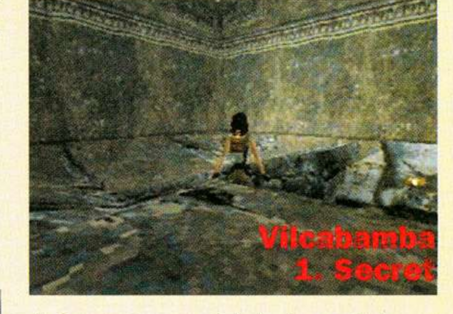

Vilcabamba

Vilcabamba


The Caves 3. Secret


2. City Of Vilcabamba
11 Extras - 3 Secrets

Der zweite Abschnitt in Peru gestaltet sich schon etwas schwieriger. Allein den exakten Weg zu erklären, würde den Rahmen dieser

Ausgabe schon fast sprengen. Deswegen beschränken wir uns nun nur noch auf die notwendigsten Hinweise.
Zunächst marschiert Ihr einmal um den gesamten Komplex herum und erledigt jede Menge Wölfe, Fledermäuse und einen riesigen Bär. Schließlich gelangt Ihr zu einem Wasserbecken, in das Ihr hineinspringt. Ihr taucht nach rechts und findet zwei Schalter.


Vilcabamba 1. Secret

1. Secret: Der erste Schalter hat zur Folge, daß sich in einem Raum am anderen Ende des Wassertunnels eine Türe öffnet. Dort findet Ihr Munition für die Magnum und ein kleines Medi Pack.


Vilcabamba 2. Secret

2. Secret: Der zweite Schalter öffnet eine Falltür über Lara. Hier kommt Ihr in einen Raum, in dem Ihr wieder ein kleines Medi Pack einsammeln könnt.

Der nächste Weg führt Euch durch die Türe, die sich direkt neben einem Schalter befindet. Habt Ihr das große Medi Pack im Totenkopfraum genommen, schiebt Ihr den Felsblock mehrmals in die Wand hinein. Dort nimmt Lara den Schlüssel und die Götzenstatue auf, um dann über den Felsblock nach oben zu klettern. Setzt den Schlüssel an der entsprechenden Türe ein und tötet weitere fünf Wölfe. Öffnet danach die verschlossenen zwei der drei Türen und achtet im mittleren Gang auf die schwingenden Beile. Ihr fallt durch brüchige Bodenplatten und entdeckt in dem Wasserbecken einen kleinen Tunnel auf der rechten Seite. Dort steigt Ihr die Treppen empor, betätigt den Schalter und erledigt den Bär aus sicherer Höhe. Gegenüber, vom letzten Schalter aus gesehen, führt ein Weg zum dritten Geheimnis.

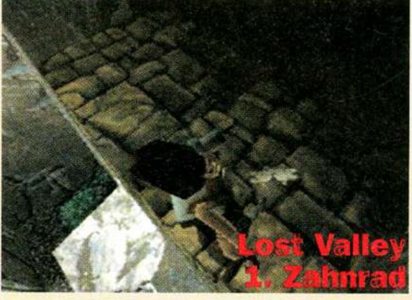


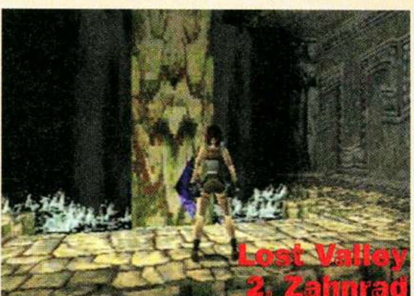


3. Secret: Lauft den Gang entlang und hebt die Uzi-Munition auf.
Setzt zum Schluß die Götzenstatue ein und beendet den Level.

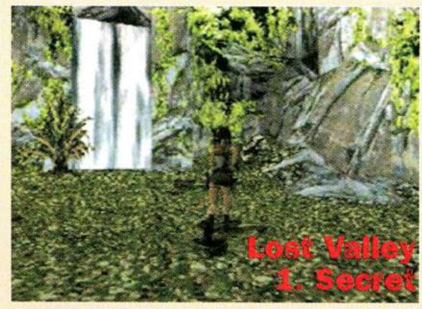
3. Lost Valley
16 Extras - 5 Secrets

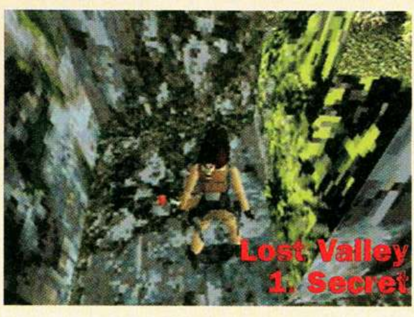
Bewegt Euch zunächst nach links, und Ihr landet nach einer Hüpforgie vor einer Zahnradkonstruktion, der drei Teile fehlen. Rechts davon könnt Ihr nach unten blicken und seht dort ein Skelett, neben dem eine Shotgun liegt. Geht nun den gesamten Weg wieder zurück bis zum großen Wasserfall und beseitigt aus sicherer Höhe die Wölfe. Durchquert die Höhle und hangelt Euch an den weiß schimmernden Felsen nach oben. Sobald Ihr ins Freie gelangt, attackieren Euch zwei Velociraptoren und ein mächtig großer T-Rex. Nun sucht Ihr die drei Zahnräder. Das erste befindet sich in der Nähe der zwei Wasserfälle auf der rechten Seite des Tals, das zweite auf der rechten Hälfte der defekten Hängebrücke und das dritte im



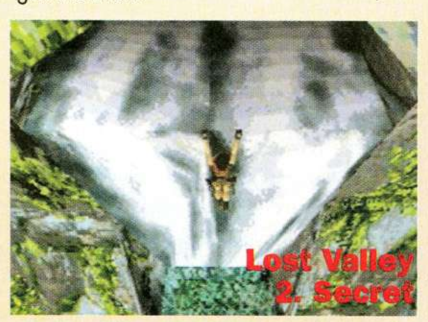


Brunnen des Tempels. Achtet auf weitere Velociraptoren!

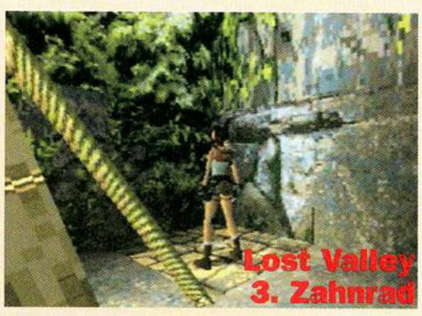


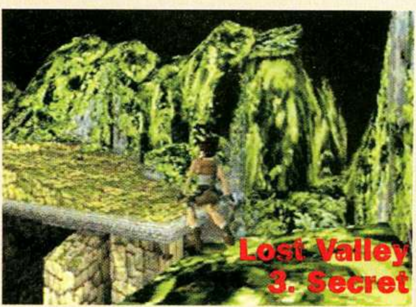


1. Secret: In der Nähe des T-Rex seht Ihr auf der rechten Seite zwei Wasserfälle. Klettert rechts davon nach oben, und Ihr findet Shotgun-Munition.



2. Secret: Links vom großen Wasserfall kann sich Lara an einer Felsspalte in dessen Mitte hangeln und sich dort nach oben ziehen. In einem kleinen Raum dahinter findet sie Uzi- und Shotgun-Munition.

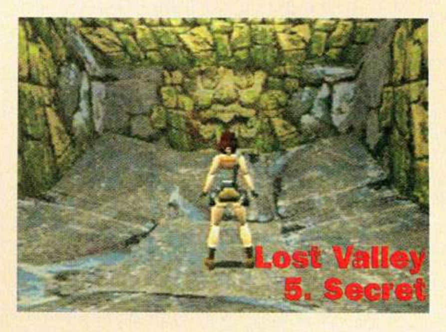




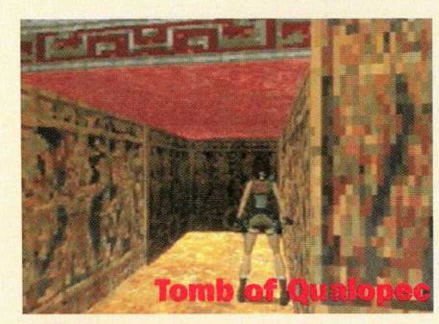
3. Secret: Vor dem Tempel, wieder auf der rechten Seite, könnt Ihr Euch mit ein paar gewagten Sprüngen auf das Dach des Tempels bringen und dort ein großes Medi Pack sowie Munition für die Uzi, die Magnum und die Shotgun einsammeln.
Lauft zurück zu den Zahnrädern, setzt diese ein und betätigt den Schalter auf der linken Seite, der die Schleuse für den Tunnel öffnet.



4. Secret: Laßt Euch am Rand nach hinten fallen, klammert Euch fest, hangelt Euch bis zum linken Ende und laßt los. Dort findet Ihr erneut ein großes Medi Pack.



5. Secret: Taucht den überfluteten Tunnel entlang, und Ihr gelangt in eine versteckte Kammer, in der sich Munition für die Shotgun und ein kleines Medi Pack befinden.



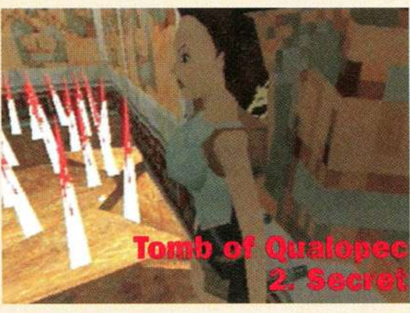


4. Tomb Of Qualopec
7 Extras - 3 Secrets

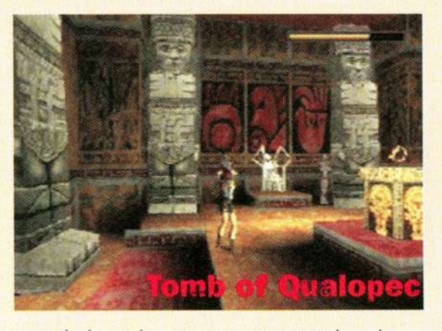
Der vierte Abschnitt ist nicht sonderlich umfangreich. Habt Ihr die zwei Velociraptoren erledigt, geht Ihr in den Gang, aus dem die zwei Dinos kamen. Ihr stoßt auf drei Eingänge, die Ihr in beliebiger Reihenfolge angehen könnt. Ein paar kleine Tips: Die Türe mit dem gesichtsartigen Piktogramm darüber ist ein Steinschiebe-Rätsel. Drückt den ersten Block zweimal in die Wand hinein, und ein zweiter erscheint auf der linken Seite. Wuchtet auch diesen in die Wand hinein, woraufhin ein Schalter zugänglich wird. Die Türe mit dem runden Piktogramm bietet eine Überraschung. Versucht Ihr den Schalter umzulegen, stürzt Lara durch brüchige Platten nach unten, drei gefräßige Wölfe erwarten sie. Die letzte Türe mit dem Vogelzeichen ist nur mit gut getimten Sprüngen zu meistern. Sind alle Räume geschafft, öffnet sich ein weiterer Gang, der zum ersten Teil des Scions führt. Direkt an der Treppe gelangt Ihr zu einem Geheimraum, der zwei Secrets birgt.



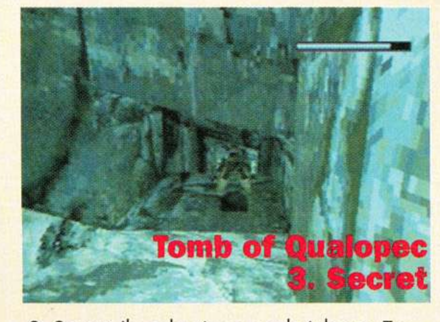
1. Secret: Klettert an der Statue nach oben, überspringt die brüchigen Platten und nehmt die Shotgun-Munition auf.
2. Secret: Nun kommt der haarige Teil. Laßt



Lara nach hinten springen und haltet Euch an der Plattform fest. Schaut auf die Spitzen am Boden und hangelt Euch an eine Stelle, von der aus Ihr Lara gefahrlos nach unten fallenlassen könnt und nehmt die Munition für die Magnum auf.
Geht den normalen Weg weiter, erschießt den mumifizierten Grabwächter und nehmt das Scion. Der Palast bricht zusammen, und Ihr flüchtet durch das rote Gittertor ohne



anzuhalten, denn eine riesige Steinkugel hängt Euch an den Fersen. Ist die Gefahr vorbei, geht Ihr durch die letzte offene Türe weiter und springt ins Wasser.



3. Secret: Ihr seht einen unscheinbaren Tunnel, der Euch zu einem großen Medi Pack und Magnum-Munition führt.
Sobald Ihr auftaucht, nimmt Euch Larson, der Kontaktmann aus dem Intro, unter Beschuß. Schenkt ihm ordentlich was ein und genießt die folgende Zwischensequenz.



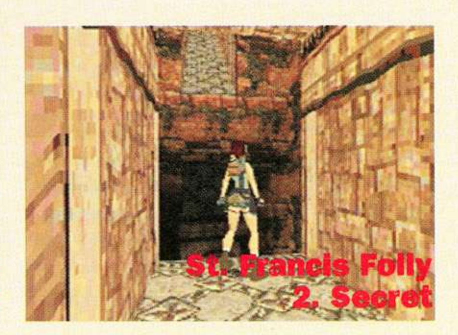
Monastery
1. St. Francis´ Folly
18 Extras - 4 Secrets

Erschießt die zwei Löwen und geht zu dem Schiebeblock auf der rechten Seite. Bewegt diesen auf beide Symbole am Boden, woraufhin sich jeweils eine Türe öffnet. Geht durch die Türe in den Tempel hinein und erledigt die beiden Gorillas. Betätigt beide Schalter, ein weiterer Gorilla erscheint. Sobald Ihr den Raum verlaßt, nimmt Euch ein unbekannter Abenteurer unter Beschuß, der sich nach einer bestimmten Anzahl von Treffern verzieht. Klettert auf den Schiebeblock und springt auf die Säulen. Von dort aus seht Ihr auf der einen Seite der Halle eine einzelne Plattform, die Lara mit einem weiten Sprung erreicht.





1. Secret: Dort seht Ihr zwei schräge Flächen. Stellt Lara, wie auf dem Bild zu sehen, auf, springt zweimal seitlich und haltet Euch an der Plattform fest. Wiederholt von dort aus dieses Spielchen, und Ihr findet Munition für die Shotgun sowie ein großes Medi Pack.
Springt über die Säulen auf die gegenüberliegende Seite und geht durch die offene Türe, bis Ihr zu einem schrägen Tunnel gelangt.



first aid

2. Secret: Jetzt wird es haarig. Laßt Lara bis kurz vor Ende des Ganges rutschen, und springt nach oben. Lara stößt an der Decke an und landet - mit etwas Glück - auf einer schrägen Plattform, die etwas unterhalb am Ende des Tunnels angebracht ist. Ihr müßt sofort wieder die Sprungtaste drücken, um den Eingang über dem Wasser auf der anderen Seite zu erreichen. Als Belohnung winken ein kleines Medi Pack und Shotgun-Munition.



3. Secret: Erschießt zunächst das Krokodil und schwimmt zu der Öffnung in der Mitte des Kanals. In diesem Raum liegt Munition für die Shotgun.
Jetzt befindet Ihr Euch in einem riesigen Komplex, in dem Ihr vier Schalter aktivieren müßt, um jeweils eine Türe zu öffnen bzw. um an einen Schlüssel zu gelangen. Dieser Abschnitt wirkt anfangs sehr verwirrend, ist aber mit Geduld und Vorsicht relativ easy zu meistern. Vom ersten Schalter aus gelangt Ihr zum vierten Secret.



4. Secret: Springt auf die grau markierte Stelle, wie auf dem Bild zu sehen, und versucht nun so schnell wie möglich nach ganz unten des Komplexes zu gelangen. Bei manchen Sprüngen verliert Ihr etwas Energie, was in Kauf genommen werden muß! Unten angekommen, müßte, falls Ihr schnell genug gewesen seid, eine Geheimtüre offen sein, hinter der Munition für die Magnum und ein großes Medi Pack plaziert sind.
Um einen Handstand auszuführen, müßt Ihr, wenn sich Lara an einer Plattform hochzieht, zusätzlich die R1-Taste gedrückt halten.

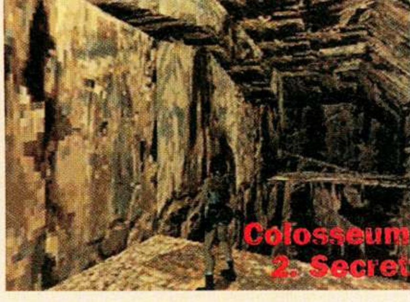


2. Colosseum
14 Extras - 3 Secrets

Ein Krokodil und drei Löwen bilden das Empfangskomitee im Colosseum-Level. Lauft links am Tempel vorbei, klettert auf die obere Brüstung und geht bis zu deren Ende. Positioniert Lara auf den Felsen und blickt in Richtung Wasser. Ihr erspäht eine kleine Öffnung.



1. Secret: Ihr müßt mit Anlauf über die schrägen Felsen springen, ansonsten rutscht Lara nach unten und Ihr müßt noch einmal um den ganzen Tempel herumlaufen. Ob Euch Shotgun-Munition diese Aktion wohl wert ist?
Ganz in der Nähe ist ein zweiter Eingang. Ihr gelangt an ein großes Loch im Boden, in dem sich zwei Krokodile befinden. Schießt sie ab, um an ein kleines Medi Pack kommen, oder hangelt Euch gleich an der Felsspalte auf der linken Seite entlang.



2. Secret: Exakt in der Mitte der Felsspalte kann sich Lara nach oben ziehen und erreicht so einen geheimen Raum. Dort darf sie wieder Shotgun-Munition aufsammeln. Der weitere Weg führt in die Arena des Colosseums. Beseitigt die Löwen aus sicherer Höhe und springt dann in die Arena hinunter. Geht durch die Türe in der linken Ecke, tötet zwei Löwen und betätigt die Schalter. Aus dem Loch innerhalb des Kampfschauplatzes steigt Ihr vorsichtig nach oben und zieht sofort die Waffen, denn weitere Löwen erwarten Euch. Geht nun durch die Türe hinter dem Felsgebilde in der rechten Ecke. Habt Ihr die Schalteraufgabe gemeistert, gelangt Ihr durch die offene Türe zu einem Speicherpunkt. Klettert die Felsen nach oben und springt auf die Brüstung links davon. Zwei Gorillas wollen Euch ans Leder, hinter einem Schiebestein verbirgt sich ein Schalter. Begebt Euch wieder in die Arena, und klettert über den Stein in der linken hinteren Ecke nach oben. Dort ist die erste Türe offen, in der Ihr einen Schalter betätigt, welcher die nächste Türe entriegelt.





3. Secret: Harakiri! Die nach oben führenden Plattformen des zweiten Raumes sind so angeordnet, daß Lara sie allesamt mit kunstvollen Seit- bzw. Rückwärtssprüngen ohne Zwischenschritte erreichen kann. Dies muß so sein, denn lauft Ihr an der Säule der ersten Plattform vorbei, öffnet sich auf der obersten kurzzeitig eine Geheimtüre mit leckeren Extras. Stellt Lara, wie auf dem Bild zu sehen, auf, und mit ein wenig Geschick schafft Ihr es, den Eingang zu erreichen, bevor sich dieser wieder schließt. Hier erhaltet Ihr die Magnums, zwei große Medi Packs und Munition für die Uzi.
Hinter der dritten Türe findet Ihr den Schlüssel, um den Level beenden zu können. Springt erneut in die Arena, und laßt Euch an der Stelle auf dem Bild in das Loch mit den Pfählen fallen. Klettert die Felsen hoch, springt ein zweites Mal zur Brüstung hinüber und benutzt den Schlüssel. Hüpft ins Wasser, betätigt den letzten Schalter, und freut Euch auf den zweiten Teil in der nächsten Ausgabe...



Project Overkill

PlayStation/US-Version
Cheats

Pausiert das Spiel, geht auf „Review Mission":

-200 Health-Points: Haltet den Quadrat-Knopf gedrückt und drückt Kreis, X, Dreieck, dann laßt Ihr Quadrat los und haltet dafür Kreis gedrückt und tippt Quadrat, X, Dreieck.

-Unsichtbarkeit: Haltet Dreieck gedrückt und tippt Quadrat, 2x Kreis, Quadrat, Dreieck loslassen und X gedrückt halten, 2x Dreieck drücken, X loslassen.

-Geschwindigkeit: Steuerkreuz nach oben gedrückt halten, 3x Dreieck, Steuerkreuz loslassen und nach unten gedrückt lassen, tippt dann X, Quadrat, Kreis, Steuerkreuz loslassen.

Earthworm Jim 2

Saturn/Alle Versionen
Alle Paßwörter

Level 2: Gun-Energy-Blue Gun-Sandwich-Can Worms
Level 3: Bubblegun-Sandwich-Sandwich-Bubblegun-Energy
Level 4: 3 Gun-Gun-Missle Gun-3 Gun-Blue Gun
Level 5: Energy-Bubblegun-Bullet-Can Worms-Jim
Level 6: Bullet-Sandwich-Gun-Jim-Gun
Level 8: Blue Gun-Can Worms-Bullet-Missle Gun-Jim
Level 9: Bullet-Gun-Missle Gun-Bullet-Jim
Level 10: Sandwich-Gun-Jim-Blue Gun-Blue Gun
Level 11: 3 Gun-Bullet-Bubble Gun-Enrgy-Bubblegun
Level 12: Missle Gun-Energy-Bullet-Energy-Energy

Fighting Vipers

Saturn/Jap. Version
Diverses

Nearly Naked-Mode

Beendet das Spiel auf Very Hard im Hyper Mode mit Honey. Wählt sie dann wieder aus, um ein weiteres Spiel mit Ihr zu machen. Sobald Ihr Body Armour zerbricht, fehlen ihr roter Slip und ihr Kleid (Yeees!).

G-String-Honey

Haltet X gedrückt, während Ihr Honey auswählt. Wenn Ihr Body Armour weg ist, trägt sie den hauchdünnen Tanga (All riiight!)

Spielt als Pepsi-Man

Laßt Euch von irgendeinem Kämpfer mit „Perfect" schlagen, und Pepsiman wird erscheinen.

Kumachan

Spielt mit Pepsi Man durch. Um Kumachan 2 zu erhalten, müßt Ihr mit No. 1 durchspielen.

Neues Intro

Spielt auf Normal im Hyper Mode mit Kumachans zweitem Outfit durch (Panda mit Beach Ball). Wenn Ihr nun das Intro laufen laßt, sollte Kumachan am Ende auftreten.

Schritt zur Seite

Während Ihr im Hyper Mode kämpft, drückt Ihr A+B+C+rechts bzw. links. Ihr könnt nun nach rechts oder links ausweichen, um mehr 3D-Feeling zu erfahren.

NBA Jam Extreme

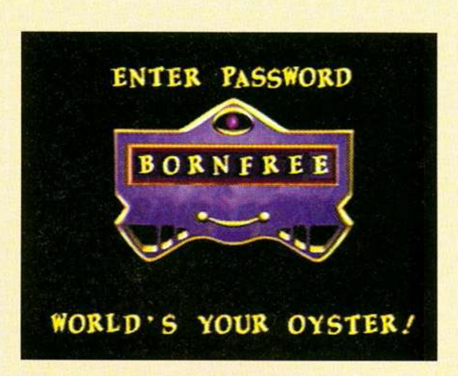
PlayStation/US-Version
Beachball-Mode

Drückt Paß, Paß, Turbo, Extreme, Turbo, Pass, Pass

Blast Chamber

PlayStation/US-Version
Unendlich Leben

Drückt im Hauptmenü auf Controller 1: Quadrat, links, Quadrat, rechts, Kreis, unten, Kreis, oben. Wählt nun Solo Survivor. Im Ein-Spieler-Modus werdet Ihr kein Leben verlieren.



Pandemonium

PlayStation/US-Version
Verschiedenes

Gebt folgende Paßwörter ein:
TWISTEYE: Haltet L1 + L2 gedrückt und drückt links oder rechts um den Screen zu rotieren.
THETHING: Haltet L2 gedrückt und drückt dann Kreis. L2 + X wird den „Effekt" wieder abstellen.
HARDBODY: Unbesiegbarkeit
BODYSWAP: Mit Dreieck könnt Ihr während des Spieles die Charaktere tauschen.
OTTOFIRE: Das was es heißt.
VITAMINS: 31 Leben!
CORONARY: Extra Herzen bis zum Abwinken.
BORNFREE: Levelskip
TOMMYBOY: Bonus-Level
CASHDASH: Bonus-Screen nachdem der Level beendet wurde.



Soviet Strike

PlayStation/PAL-Version
Paßwörter

Level 2: GRANDTHEFT
Level 3: GROZNEY
Level 4: CHERNOBYL
Level 5: CIVILWAR

first aid

Disruptor

PlayStation/Alle Versionen
Paßwörter (ohne Gewähr)

Diese Paßwörter entstammen der finalen Version, allerdings übernehmen wir keine Garantie dafür, daß sie auch in der Endversion funktionieren. (K=Kreis, D=Dreieck, X=X (lustig!), Q=Quadrat)

Level 2:
K, Q, D, X, K, K, X, X, X, K, X, X
Level 3:
X, D, K, K, X, X, D, K, K, X, K, K
Level 4:
X, D, K, X, D, Q, K, K, X, D, D, Q
Level 5:
K, X, K, D, K, Q, X, X, X, K, Q, K
Level 6:
X, Q, K, K; X, D, X, K, K; X, K, Q
Level 7:
X, X, D, K, K, X, D, D, K, Q, X, K
Level 8:
D, K, X, K, X, D, K, Q, D, X, Q, X
Level 9:
K, X, X, X, K, K, D, Q, X, K, X, D
Level 10:
X, Q, X, D, K, Q, D, X, K, K, K, X

Resident Evil

PlayStation/Alle Versionen
Anderer Spielablauf

Startet das Spiel als Jill. Nachdem Ihr in das Eßzimmer gegangen seid, geht Ihr in die Haupthalle zurück. Wesker wird Euch sagen, Ihr sollt die Schußgeräusche untersuchen. Das Spiel bringt Euch zurück ins Eßzimmer. Geht wieder zur Türe zurück und versucht, hindurchzugehen. Barry wird fragen: „Lost your courage already? That's no like you." Geht zu der Blutspur und betrachtet sie, während Barry spricht. Geht zur alten Uhr, der Zombie aus dem Nebenzimmer kommt. Barry wird ihn fluchend abknallen. Geht mit Barry ins Foyer, in der FMV-Sequenz die folgt, gibt Euch Barry einen Dietrich (Schloßknacker). Geht nun zurück zu der Stelle, an der der Zombie Kenneth verspeißte. Das Spiel wird nun merklich einfacher zu spielen sein.

Tomb Raider

PlayStation/PAL-Version
Big Gun-Mode

Geht auf die letzte Seite des Ausweises (Inventory Screen) und drückt: L1, Dreieck, R2, L2, L2, R2, Kreis, L1

Tomb Raider

Saturn/PAL-Version
Level-Skip

Im Inventory-Feld drückt Ihr: Z, Y, Z, Y, X, X, X und dann Start.

Star Gladiator

PlayStation/ Alle Versionen
Verschiedenes

Dark Fighting Mode:
Wählt einen Charakter und haltet Unten + L2 + R2 gedrückt bis das Match startet.



Bilstein:
Im Arcade-Mode haltet Ihr Select gedrückt und wählt Gore. Drückt nun X, K, Q, Q, Q, D, D, D, X+K

Kappah:
Arcade Mode, Gore, Select drücken und halten, zu Hayato gehen, K, Q, D, Q, X, Q, D, Q, D, Q, K, Q, X+D



Blut:
Arcade Mode, Select drücken und halten, Bilstein anwählen, X, Q, X, Q, X, Q. Geht nun zu Kappah und drückt K, D, K, D, K, D. Nun drückt L1+R1 und laßt den Select-Button los.

Twisted Metal

PlayStation/US-Version
Level-Codes

Moskau: K, D, X, X, D, Space
Paris: Space, D, Q, K, K, X
Amazonas: K, X, D, Q, D, X
New York: D, D, X, D, X, X
Antarktis: D, X, D, K, X, Q
Holland: D, Q, Q, X, Q, Space
Hong Kong: K, D, K, Q, Q, D

Lomax in Lemmingland

PlayStation/PAL-Version
Levelanwahl

Drückt unten, Start, oben (Drücken und Halten), L1, (drücken und halten), Dreieck, Kreis, X, Quadrat (nun erscheint eine Nummer neben Lomax).
Danach:
Level-Skip: Drückt und haltet: oben, L1, Select + Start.
Helicopter-Mode: L1 + Kreis

Wayne Gretzky Hockey

Nintendo 64/US-Version
Verschiedenes

In irgendeinem Optionsmenü außerhalb des Spieles drückt Ihr Z um eine Werbung einzublenden. Bei jedem neuen Drücken erscheint eine weitere Werbung.

Wenn man den A-Button 20x im Titelscreen drückt, kommt eine bebilderte Liste aller Mitarbeiter.

Lemmings 3D

PlayStation/PAL-Version
Alle Abspann-Filme

Um Euch die FMV-Sequenzen zu betrachten, gebt Ihr folgende Paßwörter ein:
Space: SPACEAAA
Ägypten: EGYPTAAA
Army: ARMYAAAA
Schluß: MAZEAAAA

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20 Uhr
0931 / 4043716



gamebuster codepage

PlayStation

Tekken 2
(PAL)

800D 0AC6 006E
Unendl. Energie Player 1
800D 1CCE 006E
Unendl. Energie Player 2
800D 1CCE 0000
Keine Energie für Spieler 2
800A 3E28 FFFF
800A 3E2A 00FF
Charakteranwahl

Shockwave Assault 2
(dt Version)

8006 AD04 01C0
Unendliche Energie
8006 ACD8 027E
Unendliche Laser-Energie
8006 E314 252B
Unendlicher Treibstoff

Wipeout 2097
(dt Version)

800B E51C 011B
800B E520 E955
800B E52C 0126
800B E530 FF60
800B E544 011B
800B E548 E955
800B E554 0126
800B E558 FF60
Unendliche Energie
8009 5814 099A
Unendliche Zeit

Alone in the Dark 2
(PAL)

8010 DA5C 0037
Unendl. Energie
8010 DA5E 0006
Unendl. Revolverkugeln
8010 DA4C 000A
Unendl. Thompson-Kugeln

Descent
PAL

800D 1816 0064
Unendl. Energie
800D 181A 0064
Unendl. Schilde
800D 1810 06FF
Alle Schlüssel und 4 x Laser

Formel 1
(dt. Version)

800C EB2C 0E74
Unendliche Rundenzeit

Saturn

Sim City 2000
PAL

F600 0924 C305
B600 2800 0000
Hauptcode
1607 C73C 3B9A
1607 C73E CA00
Unendl. Geld

Rayman
PAL

F600 0924 C305
B600 2800 0000
Hauptcode
160A 6800 0063
Unendl. Leben
160A 6870 0200
Unendl. Energie





BAPHOMETS FLUCH

Komplettlösung

Hallo, mein Name ist George Stobbard und dies ist die Geschichte meines größten Abenteuers und einer großartigen Beziehung. Vieles klingt unglaublich und übertrieben, aber es hat sich alles so ereignet, Wort für Wort. Angefangen hat alles nach einem Bombenattentat in einem lauschigen Bistro in Paris, wo dieser Clown... also Kahn... dieser Mörder...na ja, vielleicht...aber Moment, alles der Reihe nach, lesen Sie selbst, was genau geschah...

PARIS I

Nach der Explosion hob ich die Zeitung bei der Laterne auf und betrat das zerstörte Cafe. Nachdem ich die Leiche inspiziert hatte, kümmerte ich mich um die Kellnerin. Bei dem Versuch, die Gegend in Richtung Norden zu verlassen, wurde ich von der Polizei festgenommen und im Bistro befragt. Anschließend traf ich die Reporterin Nico, die mit dem Opfer des Anschlags verabredet war. Sie gab mir ihre Telefonnummer. Dem Kanalarbeiter überließ ich die Zeitung, worauf er seinen Arbeitsplatz verließ und mir die Möglichkeit gab, den Kanaldeckelöffner aus dem Werkzeugkasten zu nehmen. In der Sackgasse bekam ich so nun Zugang zur Kanalisation, in der ich die Clownnase, einen Stoffetzen und das Taschentuch fand. Am anderen Ende der Abwasserkanäle gab ich mich beim Portier mit Hilfe der Karte des Inspektors als Polizist aus, worauf dieser mir bereitwillig Auskunft gab. Von der Straßenbaustelle aus rief ich Nico an, die mich in ihre Wohnung beorderte. Dort verriet mir die Blumenfrau den Trick mit der Eingangstüre. Bei dem ausführlichen Gespräch mit der Reporterin erhielt ich ein Foto des Mörders und eine Menge wichtiger Informationen. Anschließend begab ich mich zum Kostümverleih, wo ich dem Besitzer die Fotografie zeigte. Er sagte, er habe die Clownsverkleidung ins Hotel Ubu zu einem Gast namens Kahn bringen lassen. Dort angekommen, war mir die Gräfin am Flügel eine große Hilfe. Sie lenkte den Portier ab, und ich konnte mir den Schlüssel zu einem Zimmer im oberen Stockwerk schnappen. Über das Fenstersims brach ich in Kahns nebenliegendes Domizil ein, fand aber zunächst nichts. Beim Verlassen des Zimmers durch die Türe sah ich den Mörder die Treppe heraufkommen und versteckte mich erschrocken im Schrank. Glücklicherweise blieb ich unentdeckt und beobachtete den Schurken beim Wechseln seiner Kleider. Nachdem Kahn gegangen war, durchsuchte ich die abgelegten Wäschegegenstände und fand eine Visitenkarte sowie ein Päckchen Streichhölzer. Zurück in der Hotellobby versuchte ich mich beim Manager als Herr Kahn auszugeben, was aber wiederum erst mit Hilfe der netten Gräfin gelang. Ich erhielt eine Karte aus dem Safe, die ich nicht in die Hände der beiden Mafiosi vor dem Eingang fallen lassen wollte. Deswegen warf ich sie vom Fenstersims aus in die Gasse, wo ich sie nach dem Verlassen des Hotels wieder aufsammelte. Danach schickte mich Nico zu einem befreundeten Wissenschaftler ins Museum, in dem ich eine heiße Spur nach Irland entdeckte.

IRLAND

Nach einem kurzen Flug fand ich mich in Lochmarne wieder. Dort führte ich ausführliche Gespräche außerhalb und innerhalb der lokalen Gaststätte. In der Kneipe erhielt ich durch gutes Timing ein Handtuch und einen Draht. Nachdem ich Fitzgerald ein wenig zu intensiv auf den Zahn gefühlt hatte, verließ dieser die Bar und wurde prompt von einem Sportwagen überfahren. Bei dieser Tragödie wurde der Sicherungskasten beschädigt, beim Versuch, ihn zu reparieren, zerstörte ich ihn vollkommen. Nachdem ich dem Barkeeper Kahns Visitenkarte gezeigt hatte, bat er mich daraufhin, die Geschirrspülmaschine zu reparieren. Dies war mit Hilfe des Drahts, mit dem ich den Stecker überbrückte, kein Problem. Von meinen technischen Fähigkeiten überzeugt, ließ der Wirt mich nun in den Keller, um auch noch die defekte Zapfmaschine zu überholen. Dort legte ich den Hebel um und öffnete die Falltür vor der Kneipe. Zurück im beleuchteten Keller fand ich den Diamanten von Kahn. Nun machte ich mich auf den Weg zum Schloß und erzählte dem Landwirt von Fitzgeralds Unfall, worauf er seine Stellung verließ. Der Kanaldeckelöffner diente mir auf der Spitze des Heuhaufens als eine Art Trittleiter im bröckelnden Mauerwerk. Die garstige Ziege im Burghof überlistete ich, indem ich mich erst nach rechts umwerfen ließ und anschließend schnell nach links sprintete und den Pflug umdrehte. Ihre Leine verfing sich, und ihr Aktionsradius war deswegen entscheidend eingeschränkt. In der Ausgrabungsstätte angekommen, warf ich die Statue um und füllte die entstandenen Löcher mit dem Gips. Ich kehrte in den Barkeller zurück und befeuchtete das Handtuch. Ohne jegliche Umschweife ging ich zur Ausgrabungsstätte und betreufelte den Boden mit dem nassen Lappen. Den Gipsabdruck benutzte ich in der Wand, woraufhin sich eine Geheimtür öffnete.

PARIS II

Zurück in der Stadt der Liebe sprach ich mit Nico und begab mich anschließend ins Polizeipräsidium. Dort erfuhr ich, daß Marquet im Krankenhaus lag. Im Hospital fragte ich am Empfang nach ihm und zeigte meine Karte vor. Im linken Gang begegnete ich dem leicht durchgeknallten Hausmeister, den ich durch das Herausziehen des Steckers seiner Bohnermaschine weglocken konnte. Schnell in die Kammer geschlüpft, borgte ich mir einen Arztkittel. Zurück am Eingang sprach ich mit dem Chefarzt, der mir seinen Assistenten zuteilte und mich zur Station von Schwester Grendel schickte. Dort angekommen, beauftragte ich Benoir Eric Sopmash den Blutdruck zu messen, während ich mich mit der Wache vor Marquets Zimmer unterhielt. Danach betrat ich das Zimmer des Patienten, sprach mit ihm und wurde anschließend von einem Oberarzt hinausgeworfen. Der vermeintliche Weißkittel war jedoch ein gewiefter Meuchelmörder und beendete das Leben des schwer verletzten Marquet endgültig. Frustriert ging ich zum Museum, wo ich das Fenster öffnete und mich, ohne daß es die beschäftigte Wache merkte, im Sarkophag versteckte. Den nächtlichen Einbruch von Guido und Flap vereitelte ich heldenhaft durch Umstoßen des Totempfahls. Am nächsten Morgen begab ich mich zum ehemaligen Schafott Montfaucon und machte mich nach einem Gespräch mit dem Artisten vor den amerikanischen Touristen beim Jonglieren zum Idioten. Nach einem kurzen Smalltalk mit dem arbeitswütigen Gesetzeshüter setzte ich mir die Clownsnase auf und versuchte erneut mein Glück als Jongleur. Von soviel Können geschockt, wanderten Gendarm und Artist ab, der Weg in die Kanalisation war nun frei. Dort riß ich mit Hilfe des Kanaldeckelöffners ein Loch in den rechten Torbogen und befestigte den Haken des Krans daran. Nun konnte ich durch einen Felsspalt ein geheimes Treffen der Neo-Templer beobachten. Nachdem diese gegangen waren, benutzte ich das Dreibein und den Diamanten mit dem Steinsockel. Mit den

erhaltenen Informationen begab ich mich erneut ins Museum, wo man mir riet, nach Spanien zu reisen.

SPANIEN

Dem übereifrigen Gärtner drehte ich mit Hilfe des Blutdruckmeßgerätes das Wasser ab. Gleich im Haus ging ich nach rechts, wo mir zwei Hunde den Weg versperrten. Vor dem alarmierten Gärtner versteckte ich mich hinter der Ritterrüstung und nahm anschließend den Treppenaufgang zur Gräfin. Nach einem aufschlußreichen Gespräch öffnete sie mir die Familiengruft, in der ich hinter der Bibel ein Rätsel mit Schachfiguren entdeckte. Ich stellte den Läufer auf die oberste Position, den Springer in die Mitte und den König auf das zweite Feld von unten. Die neue Spur führte mich nach Syrien.

SYRIEN

In Syrien angekommen unterhielt ich mich mit den zwei abgedrehten amerikanischen Touristen und dem kleinen Jungen. Danach ging ich die Treppe ganz rechts hinauf und zeigte dem Teppichhändler die Streichhölzer, worauf ich Zutritt zum Club Alamut erhielt. Nach einem Gespräch mit Ultar versuchte ich erfolglos in die Toilette zu gelangen. Darauf angesprochen bat mich Ultar, ihm eine gestohlene Klobürste zu besorgen. Zurück in der Stadt versprach ich Nejo den roten Ball, wenn er mir helfen würde. Er lehrte mich einen arabischen Satz, den ich freundlich vor dem Kebabverkäufer wiederholte. Knapp einem Ritualmord entkommen, ging ich nochmals zu Nejo und holte mir erbost das Diebesgut. Im Club Alamut gab ich das gute Stück dem Besitzer und durfte dafür endlich die Toilette betreten. Mit dem Schlüssel öffnete ich den links angebrachten Handtuchkasten und entnahm mir den Inhalt. Zurück bei Nejos Stand streichelte ich die Katze und klingelte die Glocke. Im anschließenden Chaos nahm ich die Statue und benutzte sie mit dem Taschentuch. Dann verkaufte ich sie den amerikanischen Touristen als Antiquität. Nun mußte ich nur noch Ultar mit Hilfe des Fotos überreden, mich zum Bull´s Head zu fahren, was er auch tat, nachdem ich seinen Truck mit dem Handtuch als Keilriemen wieder funktionstüchtig gemacht hatte. Beim Stierfelsen nahm ich den Zweig, benutzte den Rest des Handtuchs damit und stieg so den Felsspalt hinab. Nachdem ich den Riß im Fels mehrmals untersucht hatte, entdeckte ich einen Ring, den ich einsteckte. In der Höhle machte ich einen grausigen Fund, den toten Klausner. Ehe ich mich von dem Schock erholt hatte, schloß sich der Eingang hinter mir. Nach genauerem Betrachten von Statue und Karte erschien plötzlich Kahn. Listig beantwortete ich alle Fragen wahrheitsgemäß, benutzte dann den Buzzer mit seiner Hand und sprang über die Klippe in die Tiefe.

PARIS III

Zurück in Nicos Appartement studierte ich noch einmal genauestens die Schriftrolle und fuhr dann zu Montfaucon. In der Kirche gab ich den Pokal dem Priester und bat ihn, ihn für mich zu polieren. Dann benutzte ich die Linse mit dem Fernrohr der Ritterstatue und schaute hindurch. Kurz darauf verließ ich mit dem frisch gesäuberten Pokal die Kirche, jedoch nicht ohne ihn vorher noch einmal über alles Wissenswerte zu befragen und die Sarkophage in der Kathedrale zu untersuchen. Im Museum fragte ich Nicos Bekannten so lange über Baphomet und die Ritter des Tempelordens aus, bis er mir den Standort einer Ausgrabung verriet, zu dem ich mich unverzüglich begab. Nach einem wenig erbaulichen Gespräch mit dem Maler zeigte ich ihm das Foto und ging zur eigentlichen Site de Baphomet. Der Wächter war äußerst redselig; nachdem ich vergeblich versucht hatte, den Waschraum rechts zu betreten, gab er mir sogar einen Schlüssel. Diesen drückte ich dort in die Seife am Waschbecken, benutzte den Gips mit eben jener und ließ Wasser darüberlaufen. Nachdem der Malermeister mich oben nicht an seinen Farbeimer lassen wollte, rief ich Nico an und bat sie, ihn telefonisch abzulenken. Während sie eben dies tat, färbte ich den Schlüssel endlich grau. Nach einem weiteren Gang zum Waschraum tauschte ich die Fälschung mit dem Original aus und gab ihn der Wache zurück. Ein weiterer Anruf bei Nico, und auch der Gesetzeshüter war verschwunden. Jetzt betrat ich die Ausgrabungsstätte und untersuchte die Baphomet-Statue und das Mosaik. Ich stellte den Kelch auf das Muster und erhielt so eine weitere Spur, über die ich kurz darauf mit Nico sprach.

SPANIEN II

Zurück bei der Gräfin stellte ich den Kelch auf den Kamin und befragte die Dame und ihren Gärtner intensivst. Dann brachte ich ihrer Lordschaft die Bibel aus dem Mausoleum, ging zurück in die Gruft und benutzte das Öltuch mit dem Fensterstab und der Altarkerze. So entzündete ich die große Kerze an der Decke, und nachdem diese abgebrannt war, erhielt ich einen Steinschlüssel, den ich der Gräfin zeigte. Der Gärtner erwähnte daraufhin einen geheimen Brunnen, den ich mit einer Wünschelrute vom Haselnußbaum hinter dem Haus ausfindig machen wollte. Über viele Ecken gelang es uns dann, ihn doch noch zu entdecken. Nachdem ich hinuntergeklettert war, berührte ich eine Tür und konnte mich erst im letzten Moment durch einen Sprung Richtung Ausgang in Sicherheit bringen. Nach diesem Mißgeschick bat ich den Gärtner um eine Taschenlampe und holte mir noch den kleinen Spiegel aus dem Raum neben der Treppe im Haus. Wieder im Brunnen, lenkte ich das Sonnenlicht mit dem Spiegel auf die Tür und öffnete sie. Ein weiterer Hinweis auf die Templer führte mich nun nach Schottland, dem letzten Ziel meiner Reise.

SCHOTTLAND

Auf den Spuren von William Wallace fuhr ich mit Nico, der ich meine Liebe gestand, Richtung Kilmarnock. Im Abteil unterhielt ich mich mit einer alten Dame, die mir irgendwie bekannt vorkam. Nachdem ich mich im Zug umgeschaut hatte, entdeckte ich links Guido. Zurück in meinem Abteil waren die Dame und Nico verschwunden, worauf ich die Fußballfans im Nebenraum ansprach, um mir zu helfen. Ich kletterte durch das Zugfenster auf das Dach und lief nach rechts, um nicht mit den Hochspannungsmasten in Berührung zu kommen. Am Ende des Zuges angekommen, stieg ich die Leiter hinunter und wurde Zeuge, wie die alte Dame alias Kahn erschossen wurde. Ich reagierte schnell und zog die Notbremse, um nicht ebenfalls ein Opfer des Schützen zu werden. Bevor Kahn starb, gab er mir noch einige wichtige Informationen mit auf den Weg. Nico und ich verließen schnell den Zug und gingen am Friedhof vorbei zum Turm. Ich durchsuchte den Schutt mehrfach, drehte den Hebel am hinteren Rundstein und steckte ihn sowie die beiden Zahnräder ein. Nun benutzte ich die Füllerkappe mit dem Mund der Teufelsstatue und verunstaltete den Dämonen mit den Zahnrädern und der Clownsnase. Dann verwendete ich den Hebel mit dem entstellten Furchteinflößer und betrat die heiligen Hallen. Nachdem ich das Schießpulver untersucht hatte, wurden Nico und ich Zeugen der gotteslästerlichen Dämonenanbetung der Neo-Templer. Auf der Flucht vor den gefährlichen Sektenanhängern wurden wir von Guido gestellt. Bevor er jedoch mit seinem Messer Schaden anrichten konnte, warf ich die Fackel von der Wand in das Schießpulver, was meiner Freundin und mir das Leben rettete. Nach dem furiosen Ende unserer Odyssee schworen Nico und ich uns... aber das ist eine andere Geschichte und geht außer uns zweien sowieso niemanden etwas an.



charts

Lesercharts / November
1. (2) Resident Evil (PS)
2. (1) Formel 1 (PS)
3. (5) Tekken 2 (PS)
4. (-) Tomb Raider (PS/SAT)
5. (-) Crash Bandicoot (PS)
6. (5) Nights Into Dreams (SAT)
7. (-) wipEout 2097 (PS)
8. (8) Exhumed (SAT)
9. (10) Super Mario 64 (N64)
10. (-) Wave Race 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 10. Januar 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / Order in Time
1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Formel 1 (PS)
3. Exhumed (SAT)
4. Die Hard Trilogy (PS/SAT)
5. Tekken 2 (PS)
6. wipEout 2097 (PS)
7. Com. & Conquer(PS/SAT)
8. Virtua Cop 2 (SAT)
9. Sega Worldw. Soccer (SAT)
10. Daytona USA CCE (SAT)

FUN GENERATION - CHARTS
1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Com. & Conquer (PS/SAT)
3. ISS Deluxe (PS)
4. Killer Instinct Gold (N64)
5. Formel 1 (PS)
6. Hardcore 4*4 (PS)
7. NHL Powerplay 96 (PS/SAT)
8. Crash Bandicoot (PS)
9. Star Gladiator (PS)
10. Legacy Of Kain (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 12/96:

- Wolfram Eberle - Trier,
- Thomas Burkhardt - Bockau,
- Ariane Lafrentz - Burg a. F.

back issues

























FG 1/96	☐	FG 8/96	☐
FG 3/96	☐	FG 9/96	☐
FG 5/96	☐	FG 10/96	☐
FG 6/96	☐	FG 11/96	☐
FG 7/96	☐	FG 12/96	☐

pro Heft 5,80 DM
+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM · Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

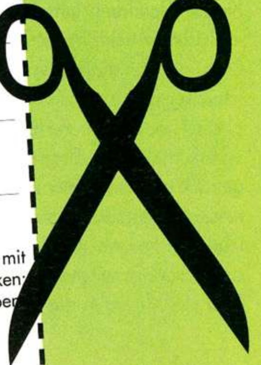
Adresse:

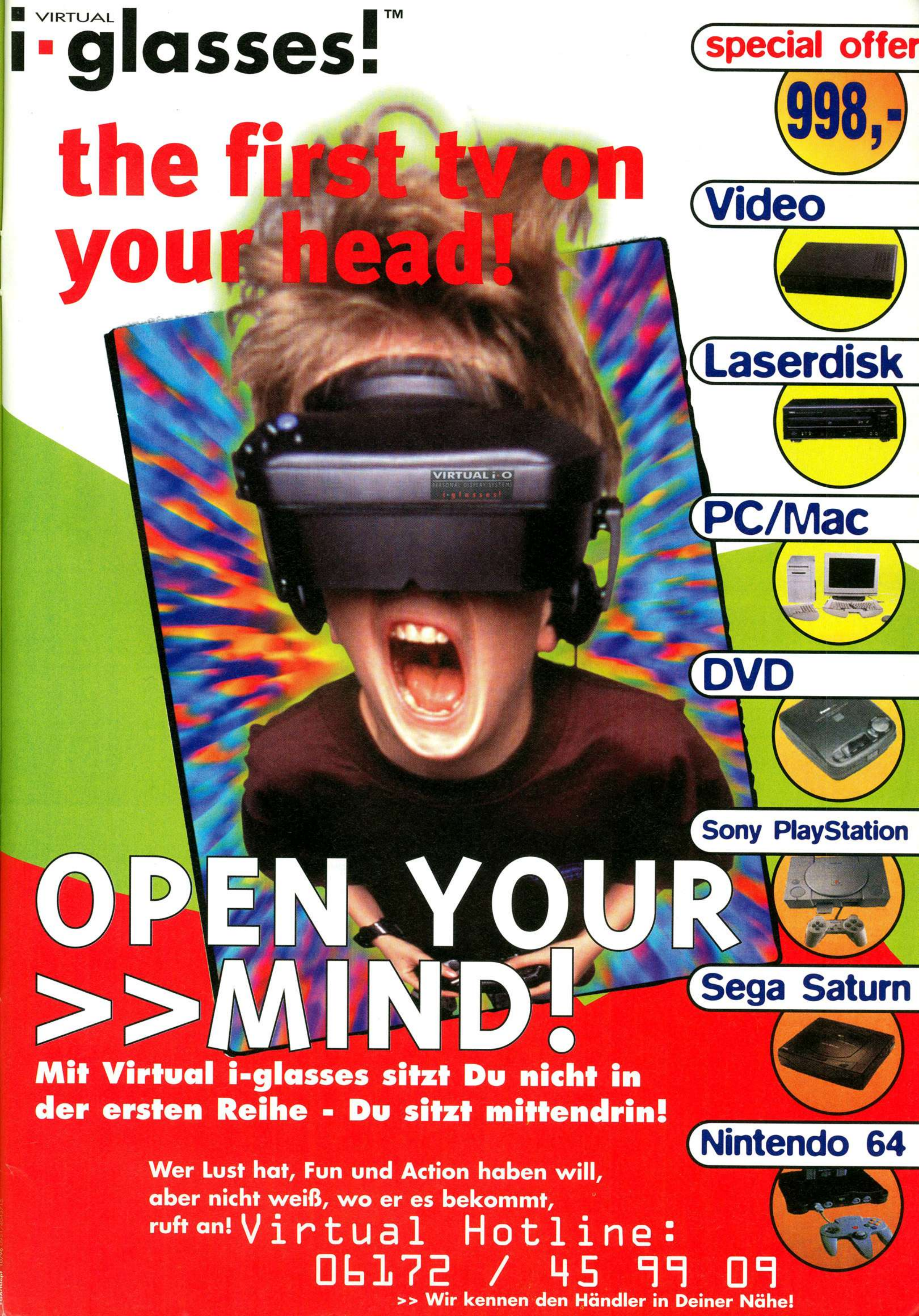
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg




VIRTUAL
i-glasses!™
special offer
998,-
the first tv on your head!
Video
Laserdisk
PC/Mac
DVD
Sony PlayStation
Sega Saturn
Nintendo 64
VIRTUAL i-O
OPEN YOUR >>MIND!
Mit Virtual i-glasses sitzt Du nicht in der ersten Reihe - Du sitzt mittendrin!
Wer Lust hat, Fun und Action haben will, aber nicht weiß, wo er es bekommt, ruft an! Virtual Hotline:
06172 / 45 99 09
>> Wir kennen den Händler in Deiner Nähe!

...to be continued 2/97



Möge die **Macht mit Euch** sein!

3x Star Wars auf Konsole

Shadows of the Empire (Nintendo 64), Rebel Assault 2 und Dark Forces (beide PSX) auf dem Prüfstand

Ein **„Drift"-iger** Grund für Nintendo 64?

Mario Kart 64

Lest den umfassenden Testbericht von den Mario Kart-Profis

Der **Igel ohne Hase**

Sonic 3D

Schafft das Sega-Maskottchen den Sprung in die 32. Dimension?

Ridge Racer^3

Rage Racer

Namcos Edelrennspiel geht auf Welttournee

Nun **aber wirklich!**

FIFA 97

Wir sagen Euch, was der große Name noch wert ist

... ab dem 15.01.1997

Impressum

FUN GENERATION

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: „Legacy of Kain" - Crystal Dynamics

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043716
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 2 vom 1.4.1996

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Kruder & Dorfmeister - DJ Kicks, V.A. - Space Night, Voodoo Child - The End of Everything, V.A. - Dubnology 2, CJ Bolland - Analogue Theater, Moby - Animal Rights, Prodigy - Breathe, Kekse

Special Thanx: Nintendo, Sony Computer Entertainment, BMG & Tilman FrontPage

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: Christian Glücker







Theo Kranz Versand

Läden Juliuspromenade 11 & 68
97070 Würzburg
Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Internet: http://www.logon.de/kranz

SATURN

SEGA SATURN 389,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD
SEGA SATURN
COMMAND & CONQUER SET 459,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL COMMAND & CONQUER
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 459,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
AMOK (DEZ.) 89,-
ANDRETTI RACING (ENDE JAN.) 89,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD 94,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
COMMAND & CONQUER (ANFANG DEZ.) 99,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DARK SAVIOR (JAN.) 89,-
DAYTONA USA CCE 94,-
DESTRUCTION DERBY 84,-
DIE HARD TRILOGY (ANFANG JAN.) 89,-
DISCWORLD 79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (JAN.) 89,-
EXHUMED 89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.) 84,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
IRON & BLOOD (JAN.) 89,-
JEWELS OF THE ORACLE 99,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
MANX TT (ENDE JAN.) 94,-
MR. BONES (DEZ.) 89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-
NBA LIVE 97 (ENDE JAN.) 84,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD 129,-
PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) 89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.) 94,-
RETURN FIRE 89,-
SCORCHER (JAN.) 89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 89,-
STORY OF THOR 2 84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.) 89,-
THREE DIRTY DWARVES 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOSHINDEN URA (DEZ.) 89,-
TUNNEL B1 89,-
VIRTUA COP 2 94,-
VIRTUA COP 2 129,-
INKL. VIRTUA GUN
VIRTUA FIGHTER 2 94,-
VIRTUA ON (MITTE JAN.) 89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 89,-
WWF IN YOUR HOUSE 79,-
X2 - PROJECT X 99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMO CARD 15 BLOCKS - ORIG. 44,-
MEMORY CARD PLUS 120 BLOCKS 74,-
MEMORY CARD PLUS 360 BLOCKS 109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE 159,-
A-TRAIN 99,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
AYRTON SENNA KART DUEL 99,-
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.) 89,-
BEDLAM 94,-
BLACK DAWN (DEZ.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD 89,-
BLAST CHAMBER 99,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
BUBBLE BOBBLE 84,-
BURNING ROAD 89,-
CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
COMMAND & CONQUER (ANFANG DEZ.) 99,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.) 99,-
DIE HARD TRILOGY 89,-
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.) 89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL 89,-
EXHUMED (JAN.) 89,-
FIFA SOCCER 97 84,-
FIRO & KLAWD 89,-
FORMEL 1 99,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 89,-
INT. S. SOCCER DELUXE (JAN.) 94,-
INT. MOTO X 84,-
IRON & BLOOD 79,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOMAX IN LEMMINGLAND 89,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.) 89,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MYST 89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.) 89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.) 89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.) 94,-
NBA JAM EXTREME 89,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 84,-
ONSIDE SOCCER 89,-
PANDEMONIUM 89,-
PGA TOUR 97 84,-
PLAYER MANAGER 89,-
PO'ED 89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING 99,-
PRIME GOAL EURO CHALLENGE 89,-
PROJECT OVERKILL 89,-
RELOADED (DEZ.) 89,-
RETURN FIRE 89,-
ROBOTRON X (DEZ.) 89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SIM CITY 2000 94,-
SMASH COURT TENNIS (MITTE DEZ.) 89,-
SOVIET STRIKE 84,-
STAR GLADIATOR 94,-
STEEL HARBINGER 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
SUPERSONIC RACERS 84,-
TEKKEN 2 99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.) 89,-
TIME COMMANDO 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOP GUN FIRE AT WILL 99,-
TUNNEL B1 84,-
VICTORY BOXING 84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.) 89,-
WARHAMMER (JAN.) 94,-
SHADOW OF THE HORNED RAT
WING COMMANDER III 89,-
WIPEOUT 2097 99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.) 89,-
X2 - PROJECT X 99,-
X-COM 2 (ANFANG DEZ.) 99,-
TERROR FROM THE DEEP



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
NINTENDO 64 (ANFANG MÄRZ) 399,-
DEUTSCHE VERSION, INKL. 3D-CONTROL STICK
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ) 59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ) 49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ) 99,-
SM64 SPIELEBERATER (MÄRZ) 24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ) 119,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ) 139,-
WAVE RACE 64 (ENDE APRIL) 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN
ALIEN TRILOGY 79,-
ATHLETE KINGS 79,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BATTLE MONSTERS 69,-
BUST-A-MOVE 2 64,-
DARIUS 2 59,-
FIFA SOCCER 96 44,-
FIGHTING VIPERS 79,-
GHEN WAR 69,-
GUN GRIFFON 79,-
MIGHTY HITS 64,-
NBA ACTION 59,-
PARODIUS DELUXE 59,-
ROBOTICA 44,-
SEGA RALLY 79,-
SHINOBI X 59,-
STARFIGHTER 3000 59,-
STREET FIGHTER ALPHA 59,-
THEME PARK 49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS 89,-
VIRTUA RACING 39,-
VIRTUAL HYDELIDE 59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 49,-

SONY PLAYSTATION
ALIEN TRILOGY 79,-
ANDRETTI RACING 79,-
BUST-A-MOVE 2 59,-
CRITICOM 49,-
EARTHWORM JIM 2 79,-
GALAXY FIGHT 69,-
HI-OCTANE 44,-
JUPITER STRIKE 49,-
KILLING ZONE 69,-
MAGIC CARPET 49,-
OLYMPIC SOCCER 69,-
PGA TOUR 96 49,-
SLAM'N JAM '96 74,-
STARFIGHTER 3000 79,-
VIEWPOINT 69,-
WILLIAMS ARCADE`S GREATEST HITS 59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 54,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR PC, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!



TOMB RAIDER
PSX/SAT
89,- DM

Austria Express - Bestell-Hotline
Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICH TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VO 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFE RUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTSBESTELL-HOTLINE
0180 / 5211844

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.


RACY
ACTION WORLD
FORMEL 1
8. 5.80
ohne Abb.
Autorennbahn
LOOPING EXPRESS
Komplettpackung mit
2 Rennwagen Rundenzähler,
2 Doppel-Looping, 2
Steilkurven, Engstelle,
Soundbox, Servicebox,
Spielzeug-Transformator.
Rennstrecke ca. 10 m.
99.00
ohne Abb.
Autorennbahn
HOCKENHEIM RING
Komplettpackung mit
4 Rennwagen und Tribünen-
Rundenzähler, Engstelle,
Soundbox, Servicebox,
Spielzeug-Transformator.
Rannestrecke ca. 11,5 m.
139.00
siehe Abbildung
Autorennbahn
DEKRA TOURING
Komplettpackung mit
2 Rennwagen und
Rundenzähler, Doppel-
Looping, 2 Giant-Loopings, 2
Steilkurven, Sprungschanze,
Soundbox, Servicebox,
Spielzeug-Transformator.
Rannestrecke ca. 15m.
159.00
PlayStation
FORMEL 1
Formel 1-Spiel von
PSYGNOSIS für Sony-
PlayStation
119.95
Jetzt für jeden
Rennsport Freak
KARSTADT